www.pcplayer.de

DM 12,80 · S 100,- · SFR 12,80,- · LFR 310,- · HFL 16,- · LIT 17.000,- · bfr 320,- · DR 2.800,- · Pts 1.400,-

B 90862 E

PC Player Plus

5/99

DAS TESTMAGAZIN FÜR PC-SPIELE

PC Player 5/99

PLUS +++ PLUS +++

3 CDs

Deutsche Vollversion

King's Quest 7

Exklusiv

500 MByte-Demo von

Baldur's Gate

Ein komplettes Kapitel!

Frühlings-Tests

- Civilization Call to Power
- Warzone 2100
- X-Wing Alliance
- Siedler 3 Add-on
- T.O.C.A. 2

Lenk mal wieder

Force Feedback Lenkräder



[Tips & Tricks]

· Pizza Syndicate · Alpha Centauri · Rogue Squadron 3D · Starcraft Brood War · Baldur's Gate Subquests · Tomb Raider Secrets

PLAYER'S GUIDE

Rogue Squadron 3D

Spielbare DEMOS:

Baldur's Gate · Lamentation Sword · Rollcage · SimCity 3000 · Rollercoaster Tycoon (neue Version) · Superbike WCS · Tomb Raider 3: South Pacific · Worms Armageddon · Turok 2 · Skat 3000

FREUD UND LEID

Kein anderes Produkt wird zur Zeit von den Spielern (und einem Großteil der PC-Player-Redaktion) sehnsüchtiger erwartet als **Command & Conquer 3** aus dem Hause Westwood. Jedesmal, wenn sich der Auftritt des strategischen Großereignisses ein weiteres Mal verschiebt – als neuester Termin gilt inzwischen der 26. Juni -, folgen zwei höchst unterschiedliche Reaktionen: Die enttäuschte Spielergemeinde senkt ihre Fahnen auf Halbmast, die Genre-Konkurrenz dagegen atmet erleichtert auf. Ob es sich nun um **Warzone 2100**, **Mashines** oder das kurz vor der Vollendung stehende **Jagged Alliance 2** handelt, sie alle dürften nur dann gebührende Aufmerksamkeit erregen, wenn die Eroberer von Westwood ihren Panzer noch ein paar Monate in der Werkstatt schmoren lassen. Denn schließlich nimmt ein großer Baum ziemlich vielen hoffnungsvollen Sprößlingen die Sonne weg, und ein Titel, der es in dem einen einsamen Monat zu immenser Popularität bringt, würde vielleicht schon einige Wochen später angesichts übermächtiger Konkurrenz gnadenlos untergehen. So schaffte es kürzlich das vielumjubelte »Heretic 2« wohl nur deshalb nicht in die PC-Player-Charts, weil zur selben Zeit eine gewisse Lara Croft ihren Auftritt hatte.

Ein Blick auf die Erscheinungstermine von Seite 48 gibt Ihnen über die nächsten bevorstehenden Großkampftage Auskunft, und wir geben den Spieleherstellern auf dieser Basis einen kleinen Tip: Wenn Sie nicht unbedingt einen finanziellen Fangschuß riskieren wollen, dann veröffentlichen Sie im kommenden Herbst besser kein Echtzeit-Strategiespiel! Zu diesem Zeitpunkt rollen nämlich die großkalibrigen taktischen Überflieger **Total Annihilation: Kingdoms**, **Age of Empires 2**, **Force Commander**, **Earth 2150**, **Black & White** sowie **Dark Reign 2** an – und zwar alle auf einmal.

Um so deprimierender, daß die Wohnzimmerfeldwebel in vielen anderen Monaten mangels strategischem Nachschub zur Untätigkeit verdammt werden. Dabei ließe sich dieses Manko mit einer firmenübergreifend abgestimmten Veröffentlichungspolitik durchaus vermeiden: So könnten sich die besseren Produkte problemlos in die Herzen der strategiehungrigen Fangemeinde schmeicheln, und die wiederum freuen sich über die lückenlose Versorgung mit taktischem Nachschub.

Zu guter Letzt noch eine Fußnote getreu der Devise »Alles neu macht der Mai«: Als Belohnung für die exakt dreijährige Tätigkeit haben wir unseren **Gold- und Platin-Player-Logos** einen zeitgemäßeren Anstrich spendiert. Den güldenen Frischling können Sie gleich hier rechts oben bewundern, die neue Platin-Auszeichnung prangt dagegen auf Seite 63.

Viel Spaß beim Lesen wünscht

Ihr PC-Player-Team



Vordere Reihe (von l. nach r.): Nicole Radewic, Stefan Seidel, Martin Schnelle, Jochen Rist, Steffi Kusseler;
Hintere Reihe (von l. nach r.): Roland Austinat, Thomas Werner, Thomas Köglmayr, Manfred Duy, Henrik Fisch, Udo Hoffmann

Civilization Call to Power



Nach dem Auftritt des inoffiziellen Civilization-Nachfolgers Alpha Centauri in der letzten PC Player erblickt nun der offizielle Erbe des Kultklassikers das Licht der Monitore. **68**

X-Wing Alliance



Möge die Macht mit Ihnen sein: Gegen die Schergen des Imperiums samt dem zweiten Todesstern treten Sie hier mit allem an, was die Allianz der Rebellen aufzubieten hat. **76**

Aliens vs. Predator



Wenn man sie sieht, ist es schon zu spät - Aliens und Predators lauern bei diesem Shooter in jeder Ecke. Sie dürfen die Monster nicht nur abballern, sondern auch in deren Haut schlüpfen. **88**

Vollversion



Ziemlich abenteuerlich geht es bei **King's Quest 7: The Princeless Bride** zu. Die märchenhafte Hand von Roberta Williams ist seit jeher ein Qualitätsgarant, und so wird auch Sie dieses Grafik-Adventure im klassischen Point-and-click-Stil Freunde gepflegter Märchenunterhaltung wie gewohnt verzaubern.

INHALT



11▸
12▸
68, 80, 76▸
180▸

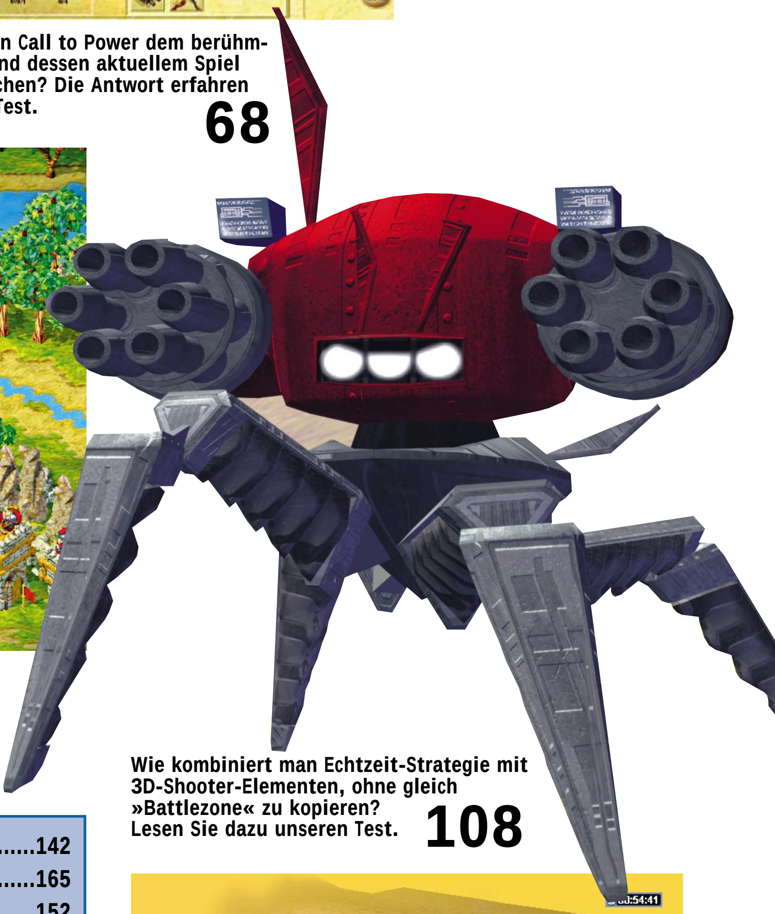


Kann Activision mit Civilization Call to Power dem berühmten Vorgänger von Sid Meier und dessen aktuellem Spiel Alpha Centauri das Wasser reichen? Die Antwort erfahren Sie in unserem ausführlichen Test. **68**





Nach wie vor von großer Beliebtheit sind Blue Bytes Siedler 3. Kein Wunder, daß schon nach kurzer Zeit Missions-Nachschub vom Hersteller selbst auftaucht Wie dieser gelungen ist, erfahren Sie auf Seite **106**



Wie kombiniert man Echtzeit-Strategie mit 3D-Shooter-Elementen, ohne gleich »Battlezone« zu kopieren? Lesen Sie dazu unseren Test. **108**



Solide Strategie mit innovativen Elementen bietet Warzone 2100. Intelligente Befehlssätze wurden hier mit einer übersichtlichen 3D-Grafik verquickt. **80**





Wer wird denn gleich in die Luft gehen? Wie Sie das am besten mit einem Propellerflugzeug tun können, verraten wir Ihnen auf Seite **167**



Bevor der zweite Teil von Commandos kommt, bringen die Pyro Studios die Zusatz-CD »Im Auftrag der Ehre«. Abermals kann das dreckige halbe Dutzend seine Fähigkeiten im Kampf gegen deutsche Soldaten unter Beweis stellen. **122**



Falls Sie sich ein Force-Feedback-Lenkrad kaufen möchten, werfen Sie am besten einen Blick auf unsere Marktübersicht. **180**



Der Kampf gegen das Böse geht in seine vierte Runde. Nehmen Sie Platz im Cockpit eines X-Wings oder gleich des Rasenden Falken auf Seite **76**

News

Previews

Rubriken

Specials

Spiele-Tests

Hardware

Neben der Vollversion »King's Quest 7« befindet sich die Welt-exklusive, spielbare Demo von Baldur's Gate auf der PC Player CD B. Aufgrund der Größe (satte 500 MByte!) mussten wir die Treiber auf die Heft-CD des nächsten Monats schieben. Als kleines Schmankerl (der heiße Dank für diese coole Anregung geht an das Arbeitsamt Freising) schufen wir ein CD-Archivtütchen zum Ausdrucken. Zu finden ist »archiv.tif« auf der CD A unter \TOOLS.

CD-ROM-SCHNELLSTART

- Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM Laufwerk einlegen, startet das Menü von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus.
- Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen.
- Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien.
- Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse: jrist@pcplayer.de
- Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player,
Stichwort: CD-ROM 05/99,
Gruberstr. 46a, 85586 Poing

CD-Inhalt



Inhalt Plus CD A

Demos (Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)

Lander
Rollcage
SimCity 3000
Superbike World Championship
Turok 2
Tank Racer
WCW Nitro

Videos (Befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)

Multimedia Leserbriefe
Outtakes der Leserbriefe
Videoplayer: X-Wing Alliance
Videoplayer: Warzone 2100
Video-Interview: JoWood-Besuch – Die Völker
Skout (Demo-Version)

PC Player digital (Befindet sich im Verzeichnis \PC-PLAYER DIGITAL\)

Die komplette Ausgabe 4/99 der PC Player

PC Player Datenbank (Befindet sich im Verzeichnis \DATENBANK\)

Alle Spieletests seit der Erstausgabe

Tools (Befinden sich im Verzeichnis \TOOLS\)

3D Mark 99 MAX Benchmark
PC Player Benchmark V1.04 DOS
PC Player Benchmark V2.10 WIN
ACDSee V2.24
Adobe Acrobat Reader V3.01
archiv.tif (PC Player CD-Tütchen zum Ausdrucken)
DirectX 6.1 für Windows 95/98
GetRight V3.33
Gozilla V3.3
Hypersnap V3.30
MP3 Spy V0.91

Treiber (Befinden sich im Verzeichnis \TREIBER\)

Elsa Victory 2 V4.10.01.0200-0004
Elsa Erazor II V4.10.01.0301-0020

Vollversion

King's Quest 7:
The Princeless Bride (komplett deutsch)

Demos

Lamentation Sword
Skat 3000
Tomb Raider 3 – South Pacific Demo
Worms Armageddon





Inhalt Plus CD B

Exklusiv-Demo (Befindet sich im Verzeichnis \DEMOS\)

Baldur's Gate (500 MByte Gigant-Demo)

Demo (Befindet sich im Verzeichnis \DEMOS\)

Rollercoaster Tycoon (neue Demo)

Patches (Befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)

Airline Tycoon V1.28
Alpha Centauri V2.0b
Anno 1602 Neue Inseln, neue Abenteuer Patch 3
Anno 1602 Patch 4
Army Men V1.2
Baldur's Gate V1.1.4315 (deutsch)
Chaos Gate V1.2
Command & Conquer: Alarmstufe Rot V3.03 (deutsch)
Command & Conquer: Alarmstufe Rot V3.03 (englisch)
Dark Vengeance V1.1
Delta Force Patch (us)
Falcon 4 V1.04 (us)
Fallout 2 V1.02e (uk)
Fallout 2 V1.02d (deutsch)
FIFA 99 V1.11
Gangsters V1.05 (deutsch)
Grand Touring Patch
Independence War V1.24
Kurt V1.12
Monaco Grand Prix Racing Simulation V1.05 3Dfx
Monaco Grand Prix Racing Simulation V1.05 3Dfx
Moto Racer 2 V1.34
Myth 2: Soulblighter V1.2
Powerslide Europa Patch V1.01
Pro Pilot '99 V1.03
Quest for Glory 5: Dragon Fire V1.1
S.C.A.R.S. Patch 1
Siedler 3 V1.20 auf V1.27
Siedler 3 V1.23 auf V1.27
Siedler 3 V1.25 auf V1.26
Siedler 3 V1.26 auf V1.27
Starcraft Brood War V1.05
Starcraft V1.05
Starsiege: Tribes V1.0 auf V1.3
Starsiege: Tribes V1.2 auf V1.3
Test Drive 5 V1.1
Thief: The Dark Project V1.33 (us)
Turok 2: Seeds of Evil V1.04 (us)
Vegas Games 2000 V1.4
Viper Racing V1.1
Warhammer 40.000: Chaos Gate V1.2
World War 2 Fighters V1.05f (deutsch)



VOLL VERSION

Die Vollversion von PC Player Plus

King's Quest 7

Weltweit zog dieses zauberhafte Grafik-Adventure mehr als drei Millionen begeisterte Fansin seinen Bann. Und bald werden es noch einige mehr sein, denn auf der Begleit-CD dieser PC Player Plus finden Sie die eingedeutschte Komplettversion.



Um hier weitergehen zu können, muß sich Rosella erst noch etwas einfallen lassen.

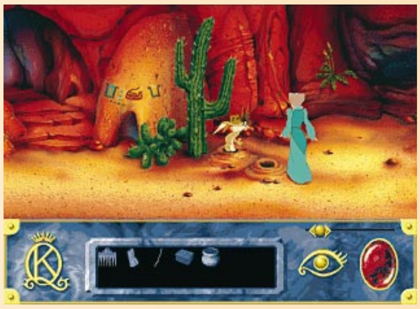
Das abenteuerliche »King's Quest 7« zählte zu den ersten Spielen, die ausschließlich unter Windows liefen und dabei auch noch mit durchgehender Super-VGA-Optik aufwarteten. In dieser amüsanten Mutter-Tochter-Geschichte steuern Sie die beiden blaublütigen Damen abwechselnd und lösen die kniffligen Rätsel mit einer Mischung aus Scharfsinn und weiblichem Charme.

King's Quest 7 besticht vor allem durch die niedlich animierte Comic-Grafik. Fans der Walt-Disney-Zeichentrickfilme kommen da voll auf ihre Kosten. Aber auch solche, die keine Liebe zu cartoonartiger Optik hegen, dürfen sich angesprochen fühlen. Die insgesamt sechs Kapitel müssen nicht zwangsweise linear gespielt werden, bieten dabei aber jederzeit eine in sich schlüssige Story. Wenn Sie mal in einem Kapitel feststecken sollten, dürfen Sie abspeichern und sich zunächst einem der anderen Abschnitte zuwenden. Gesteuert wird mittels der artig gehorchenden Maus, bei Gesprächen gelangt eine durchgehende deutsche Sprachausgabe zur Aufführung. Aufgefundene Gegenstände wandern in das unbegrenzt aufnahmefähige Inventar, wo sie dann als Bildsymbol angezeigt werden.



Gelingt es Rosella wohl, sich die Werkzeuge des Schmieds zu borgen?

Im Zuge der Geschichte entwickeln sich zwei getrennte Handlungsstränge, die erst am Ende wieder zusammenfinden. Als Prinzessin Rosella von Daventree den Vorschlag ihrer Mutter Valanice hört, einen langweiligen Prinzen zu ehelichen, springt sie aus Trotz in einen Tümpel. Wäre eigentlich nicht weiter schlimm, allerdings entpuppt sich der Teich als magisches Portal in eine andere Welt. Nach Rosellas Verzweiflungstat folgt die gute Mutter ihrer Tochter in die Tiefe. Beide landen aber an verschiedenen Stellen des Königreichs Eldritch. Sie steuern zunächst Valanice, die sich in einer nicht sehr einladenden Wüstengegend wiederfindet. Dort benötigen gleich ein Hase, ein Maulwurf und der Geist eines Reisenden ihre Hilfe. Im zweiten Kapitel beginnt Rosellas magische Reise im Köngreich der Trolle. Dort bemerkt diese zu ihrem Entsetzen, daß sie in eine Troll-Frau verwandelt wurde und dazu die Verlobte des hiesigen Königs ist. Daher muß Rosella durch allerlei Kniffe die Zutaten für einen Zaubertrank finden, der ihr ihre liebliche Schönheit zurückgibt. Alsbald wechseln sich dann Mutter und Tochter als Handlungsträgerinnen ab. Sie machen dabei natürlich nicht nur Bekanntschaft mit niedlichen Trollen, Häschen und ähnlich freundlichen Wesen, sondern auch mit einer Menge Gestalten, die es nicht ganz so gut mit Ihnen meinen. Frau kann auch manchmal sterben, wird aber in diesem Fall automatisch wiederbelebt und findet sich an der selben Stelle wieder, auf daß Sie es das nächste Mal etwas klüger anstellen. Aber mit viel Mut und Intelligenz werden Sie es trotz aller Fährnisse sicherlich schaffen, Mutter und Tochter wieder zu vereinen und wohlbehalten in das königliche Reich Daventree zurückzugeleiten. **(nr/md)**



Diesem munteren Gesellen muß Valanice die Brille abluchsen.

Starthilfe

Für den Betrieb von King's Quest 7 benötigen Sie mindestens einen mit 8 MByte RAM bestückten 486er DX/2 samt Windows 3.1 respektive Windows 95/98. Die Installation erfolgt direkt über die Menüoberfläche der dritten CD (C). Schlägt dieses Verfahren fehl, wechseln Sie mit Hilfe des Windows-Explorer auf Ihr CD-Laufwerk und klicken im Hauptverzeichnis die Datei SETUP.EXE doppelt an.

Exklusiv: Baldur's Gate



Das Rollenspiel, welches derzeit in aller Munde ist und seinen Siegeszug noch lange nicht beendet hat, ist zweifelsohne »Baldur's Gate«. Um Ihnen einen Eindruck davon zu verschaffen, was PC-Spieler so von alltäglichen Aktivitäten wie Essen, Schlafen oder Arbeiten abhält, servieren wir Ihnen diesen Monat eine exklusive Demoversion. Insgesamt 500 MByte an Spieldaten, quasi das erste Kapitel, warten auf Ihren Erforschungsdrang. Typisch für Rollenspiele ist Ihre erste Tat, die Erschaffung eines neuen Bildschirm-Egos. Dabei wählen Sie eine Rasse inklusive Beruf und spezieller Fertigkeiten aus. Danach verpassen Sie dem Recken ein ansprechendes Portrait samt Namen, und schon kann's losgehen.
Im Spiel selbst steuern Sie Ihren Charakter durch die isometrische Welt hauptsächlich mit der Maus. Zur schnelleren Navigation stehen zudem Tastaturkürzel bereit. Diese können Sie vor dem eigentlichen Spielstart Ihren eigenen Gepflogenheiten anpassen. Im Konfigurationsmenü ist es obendrein möglich, die Reaktionszeit der Künstlichen Intelligenzen hochzuschrauben.



technik
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Bioware/Interplay
Erfordert: Pentium/120, 16 MByte RAM
415 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD B: \SETUP.EXE

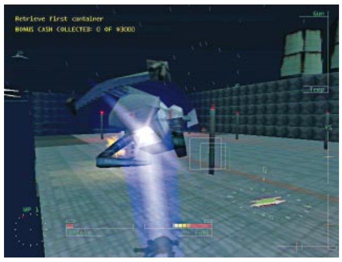
SimCity 3000



Die spielbare Demo von »SimCity 3000« entführt Sie in die Sorgenwelt der Städteplaner und Bürgermeister. Hier gilt es für Ihre Schäflein, ein beschauliches Dorf zu einer aufstrebeneden und blühenden Metropole großzuziehen.
Dafür stehen Ihnen drei Grundbautypen der Marke »Wohnen, Gewerbe und Industrie« zur Verfügung. Außerdem kümmern Sie sich um die Steuereinnahmen.

technik
Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Maxis/Electronic Arts
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM
140 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\SIMCITY3000

Lander



Die Gesetze der Schwerkraft werden in vielen Spielen mit links außer Kraft gesetzt. Nicht hingegen in »Lander«, denn dort sind Sie der Anziehungskraft des Planeten ausgeliefert. Dank eines mit Düsentriebwerk ausgerüsteten Raumschiffes trotzen Sie den Bedingungen und befördern damit herumlungernde Gegenstände zum Ausgangspunkt zurück, die Sie vorher eingesammelt haben.

technik
Genre: Actionspiel
Hersteller: Psygnosis
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM
23 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

Tank Racer



In der Demoversion von »Tank Racer« nehmen Sie in einem ungewöhnlichen Vehikel Platz. Nicht auf vier Rädern, sondern in einem mit Kanonenrohr ausgerüsteten Panzer machen Sie die Rennpiste unsicher. Dabei müssen Sie sich keineswegs strikt an die Fahrbahnmarkierung halten: Über Absperrungen und durch Häuserwände führt der Ausflug, von auf der Fahrbahn herumstehenden Autos ganz abgesehen.

technik
Genre: Rennspiel
Hersteller: Glass Ghost/Grolier Interactive
Erfordert: Pentium/90, 16 MByte RAM
10 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

Superbike World Championship



PC-besessene Motorradfahrer haben in »Superbike World Championship« endlich die ultimative Rennsimulation gefunden. Warum jene dermaßen aus dem Häuschen geraten, können Sie hier selbst einmal versuchsweise feststellen. Auf einem Probekurs stellen Sie Ihr fahrerisches Können unter Beweis. Empfohlen sei dabei ein Lenkrad, mit dem es sich deutlich besser fährt.

technik
Genre: Rennspiel
Hersteller: Milestone/EA Sports
Erfordert: Pentium/166, 16 MByte RAM
80 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

Noch mehr Demos...

Lamentation Sword



Als dreister »Diablo«-Klon entpuppt sich »Lamentation Sword«. Darin leiten Sie das Schicksal eines Recken, der zusätzliche Kameraden in sein Team einberufen kann. Aus isometrischer Perspektive gehen Sie dem Monster-Ungeziefer an den Kragen und horten Ihre Ausstattung an Ausrüstungsgegenständen und Extras.

technik

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Trigger Soft/Lomax Software
Erfordert: Pentium/90, 16 MByte RAM
35 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD C: \DEMOS

Tomb Raider 3 South Pacific Demo



Madame Lara Crofts zweiter Demoausflug findet im milden Südpazifik statt. Sie schwimmen vorbei an Wasserfällen und hopsen wie gewohnt nach Herzenslust durch dreidimensionale Dschungel- und Gebirgslandschaften. Mit von der Partie sind die legendären Verteidigungswerkzeuge und aufzusammelnden Verbandspäckchen.

technik

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Core Design/Eidos Interactive
Erfordert: Pentium/133, 32 MByte RAM
20 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD C: \DEMOS

WCW Nitro



Wrestling-Action verspricht »WCW Nitro«, eine Simulation der zweifelhaften Sportart. Mit Hulk Hogan als Alter ego steigen Sie in den Ring, um die Kontrahenten nach allen Regeln der Catch-Kunst ordentlich zu verdreschen. Bevor die Prügelei beginnt, sollten Sie einen Blick auf die Tastaturbelegung werfen.

technik

Genre: Sport
Hersteller: THQ
Erfordert: Pentium/166, 16 MByte RAM
23 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

Worms Armageddon



Die Sprengsimulation »Worms« sorgt seit längerem für durchzockte Multiplayer-Nächte. Die jüngste Wurm-Desintegration trägt den Titel »Worms Armageddon«. Darin leiten Sie als Wurmkommandant das Schicksal Ihrer Elitetruppe und greifen auf ein aus allen Nähten platzendes Waffenarsenal zurück. Unbedingt probespielen!

technik

Genre: Action
Hersteller: Team 17/Microprose
Erfordert: Pentium/100, 32 MByte RAM
20 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD C: \DEMOS

Rollercoaster Tycoon (neue Demo)



In der neuen »Rollercoaster Tycoon«-Demo können Sie sich dank zusätzlicher Zeit ein schärferes Bild der Wirtschaftssimulation machen. Ihre Aufgabe ist, einen Vergnügungspark aus dem Boden zu stampfen und Heerscharen von Besuchern anzulocken. Aufgemerkt: Je zufriedener die Besucher, desto lauter klingelt Ihre Kasse.

technik

Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Hasbro Interactive
Erfordert: Pentium/133, 16 MByte RAM
45 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD B: \DEMOS

Rollcage



Rasen, bis die Fetzen fliegen. Nichts anderes erwartet »Rollcage« von Ihrem fahrerischen Können. Mit einem Rennflitzer brettern Sie auf einer Strecke mit gegnerischen Vehikeln um die Wette. Reicht der Straßenbelag nicht aus, dürfen Sie mit extrabreiten Reifen in Tunnels oder an Steilhängen entlangfahren .

technik

Genre: Rennspiel
Hersteller: Psygnosis
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
45 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

Skat 3000



Wer öfters an Stammtischrunden teilnimmt und sich verloren vorkommt, wenn sich die Mannschaft mit einem Skatspiel die Zeit um die Ohren schlägt, hat nun Gelegenheit, am PC seine Kenntnisse aufzufrischen. Mit der Shareware-Version von »Skat 3000« erhalten Sie einen Einblick in die heimtückische Welt des Kartenspiels.

technik

Genre: Simulation
Hersteller: Createam Software
Erfordert: Pentium/90, 8 MByte RAM
11 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD C: \DEMOS

Turok 2



Ein Indianer ist wieder einmal auf weiter Flur. Unterwegs in monsterübersäten Astralzonen legen Sie die Umgebung von »Turok 2« in Schutt und Asche. Der Ego-Shooter macht Sie schon mal mit den Waffengattungen der Vollversion bekannt. Zu Beginn feuern Sie am besten auf auffällige Rißstellen in den Wänden.

technik

Genre: Action
Hersteller: Iguana/Acclaim
Erfordert: Pentium/166,16 MByte RAM, 3D-Karte
63 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\TUROK2

Multimedia-Leserbriefe

Unsere Leser haben weder Kosten noch Mühen gescheut, um mit uns den Übeltäter Vladimir Tomasic auffliegen zu lassen. In den neuesten Multimedia-Leserbriefen wird der Skandal endlich aufgedeckt.
Zu neu um wahr zu sein: Der Allround-Prozessor Pentium III befindet sich diesmal unter der PC-Player-Lupe. Außerdem zieht die PC Player Interaktiv einmal mehr die Leser in ihren Bann. Als Nachschlag gibt's exklusive Bilder des Kinohits Wing Kommandä.

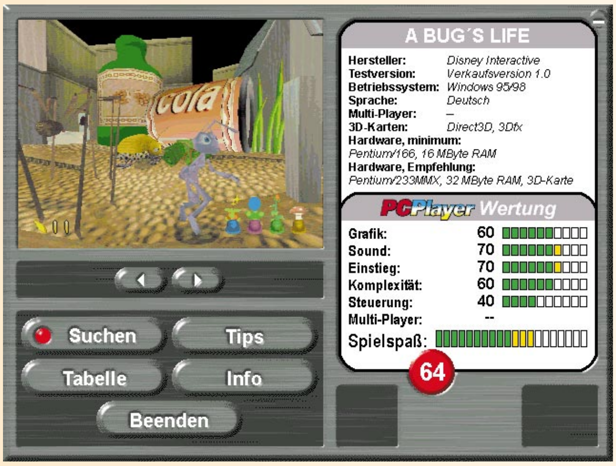










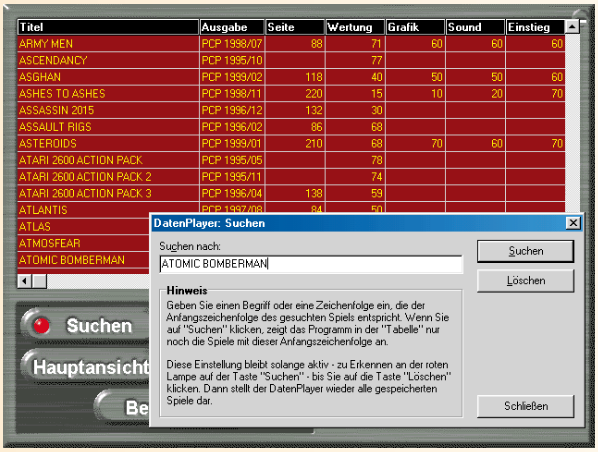


Die PC-Player Datenbank: Jetzt mit allen Spieletests seit der PC Player Erstausgabe 1/93 ...

PC-Player-Datenbank

Die überarbeitete Datenbank (CD A) ist da! Sie wurde von unserem Programmier- und Videoguru Henrik Fisch ins Leben gerufen und bietet hochinteressante Neuerungen. So können Sie nun einen oder mehrere Titel anhand der eingebauten Suchfunktion aufstöbern und diese in einer Tabelle anschauen. Zudem läßt sich der Textinhalt bequem kopieren und woanders einfügen. Nach wie vor gibt es natürlich auch die Wertungskästen aus dem Heft. Die fortlaufend verbesserte Datenbank enthält alle getesteten Spiele seit der ersten PC Player Ausgabe 1/93.

... und einer brandneuen Suchfunktion mit der Darstellung der Resultate in einer Tabelle.



Titel	Ausgabe	Seite	Wertung	Grafik	Sound	Einstieg
ARMY MEN	PCP 1998/07	88	71	60	60	60
ASCENDANCY	PCP 1995/10		77			
ASGHAN	PCP 1999/02	118	40	50	50	60
ASHES TO ASHES	PCP 1998/11	220	15	10	20	70
ASSASSIN 2015	PCP 1996/12	132	30			
ASSAULT RIGS	PCP 1996/02	86	68			
ASTEROIDS	PCP 1999/01	210	68	70	60	70
ATARI 2600 ACTION PACK	PCP 1995/05		78			
ATARI 2600 ACTION PACK 2	PCP 1995/11		74			
ATARI 2600 ACTION PACK 3	PCP 1996/04	138	59			
ATLANTIS	PCP 1997/08	84	50			
ATLAS						
ATMOSFEAR						
ATOMIC BOMBERMAN						

Video-Clips

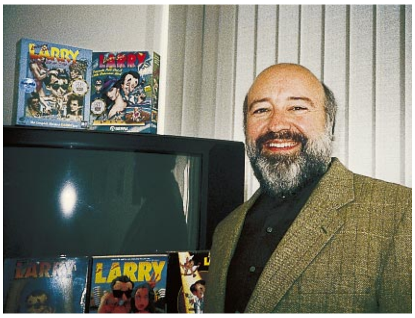
Sämtliche Videos auf der CD A liegen im MPEG-Format vor. Das hat den Vorteil, daß die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen.
Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus, und schon geht's los.

Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS\ auf der CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes »Active-Movie«. Dieses Programm ist unter Windows 95B und Windows 98 normalerweise installiert. Wenn Sie Windows 95A benutzen, finden Sie einen Active-Movie-Player unter \PCP\AMOVIE.EXE

Letzte Meldungen

Massenentlassungen bei Sierra: Al Lowe geht

Krisenstimmung bei Sierras In-house-Edel-Label Yosemite Entertainment: Im Hauptquartier in Oakhurst und bei einigen weiteren angeschlossenen Designteams hat man über 130 Mitarbeiter auf die Straße gesetzt und das



Hier stellte er noch frohgemut »Larry's Casino« vor, nun steht die Larry-Reihe vor dem Aus: Designer Al Lowe wurde entlassen.

komplette Entwicklungsbüro geschlossen. Welche Titel davon betroffen sind, ist noch nicht bekannt. Sicher ist jedoch, daß es kein weiteres Abenteuer mehr mit Polyester-Anzugträger Larry Laffer geben wird. Lowe hatte **Larry 3D** in Planung, den dreidimensionalen achten Teil der Serie. Die Rechte hat zwar nach wie vor Sierra inne, doch dort sei man an weiteren Teilen »nicht interessiert«. Al Lowe ist Mitbegründer von Sierra und hat 16 Jahre lang für die Firma gearbeitet. Die Schließung wird mit Umstrukturierungsmaßnahmen durch die Übernahme von Sierra durch den französischen Giganten Havas erklärt.

General in 3D

Unter dem Namen **Panzer General 3 Assault** arbeitet Entwickler SSI gerade an der nächsten Generation seiner General-Serie. Durch das Benutzen einer »echten« 3D-Grafik-Engine (die übrigens auch in »Prince of Persia 3D« zum Einsatz kommt) wird es nun wirkliche Sichtlinien und einen Fog of War geben. Ein weiterer wichtiger Punkt im Spiel ist die Einführung von Kommandanten, die jeweils für eine Sorte Einheiten zuständig sind. Nichtsdestotrotz wird der Titel nach wie vor ein rundenbasiertes Strategiespiel sein, das auf Hexfeldern basiert. Geplante Veröffentlichung: September dieses Jahres.

Nachschub für SimCity 3000

Anläßlich des St. Patrick's Day am 17. März hat Maxis auf der »SimCity«-Website **http://www.simcity.com** drei neue Karten zum Download bereitgestellt. Inhalt: irische Städte und Landschaften.

Emulator-Update

Neues von der Emulatoren-Front: Sonys Klage gegen Connectix' »Virtual Game Station« wurde von einem Gericht in San Francisco abgewiesen. Das 50 Dollar teure Programm, mit dem auf G3-Macintosh-Rechnern der neuesten Generation PlayStation-Titel abspielbar sein sollen, darf weiter in den USA verkauft werden. Nach eigenen Angaben arbeitet Connectix an einer PC-Version des Utilities. Nintendo verzichtete zum Redaktionsschluß noch auf eine eigene Klage. Statt dessen gilt: Der PC-N64-Emulator »Ultra HLE« ist an sich noch nicht illegal, trotz Umgehung des konsoleneigenen Sicherheitschips. Allerdings müssen Sie die Spiele Ihr eigen nennen, deren ROMs Sie woher auch immer organisiert haben. Andernfalls machen Sie sich strafbar. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir aus bekannten Gründen keine einschlägigen Software-Links für das N64 oder die PlayStation in dieser Ausgabe abdrucken können.



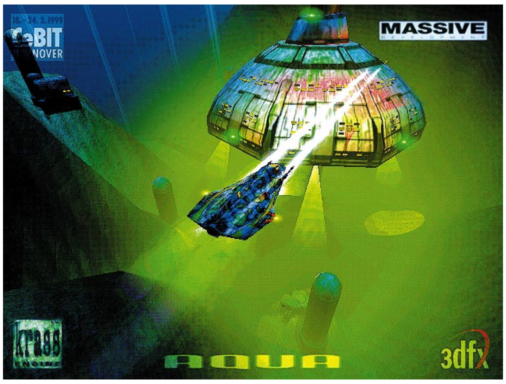
Mit Hilfe des Ultra HLE erstrahlen Titel wie »Mario 64« schon kurze Zeit später hochauflösend auf dem PC-Monitor.

Add-ons mit Spielständen erlaubt

Laut einer Pressemitteilung der Kröger Software GmbH ist das Landgericht Düsseldorf zum Urteil gelangt, daß »der Vertrieb von Add-on-Software mit abgespeicherten Spielständen ... zulässig« sei. Kröger Software hatte schon zu »Commandos« eine ähnliche Zusatz-CD veröffentlicht und ist unlängst mit Blue Byte wegen des Produkts »Neue Horizonte für Siedler 3« aneinandergeraten. Für den Verbraucher bleibt damit nur übrig, genau auf entsprechende Produkte zu achten und so herauszufinden, ob es sich bei dem Inhalt der CD lediglich um Spielstände handelt.

Unter dem Meer

Ein Wiedersehen mit dem U-Boot-Kaleu Emerald »Dead Eye« Flint feiern Sie bei **Aqua** (Arbeitstitel), dem Nachfolger zu »Schleichfahrt«.



Feuer! Durch volumetrischen Nebel wird bei Aqua stimmige Atmosphäre erzeugt.

Die Missionen, die das Eskortieren, Angreifen, Verteidigen aber auch die Sabotage umfassen, werden verzweigt sein, also nichtlinear. Die krass-Grafik-Engine unterstützt alle gängigen Standards wie Direct3D, Glide und OpenGL. Somit sollen Effekte wie Bump-Mapping, skelettbasierte Animationen und volumetrischer Nebel richtig zur Geltung kommen.

Sagenland, die dritte

Quasi direkt vor Redaktionsschluß schlug die deutsche Version von **Lands of Lore 3** in unseren Büros ein. Da selbst unsere Rollenspielexperten ein derart komplexes Spiel nicht »über Nacht« soweit spielen können, daß es für eine kompetente Beurteilung reicht, werden wir den Test zu Westwoods neuem RPG in der nächsten Ausgabe nachreichen - wahrscheinlich sogar schon mit einer umfassenenden Komplettlösung..



Aktuell

Preview: Star Wars: Episode One – Racer & Die dunkle Bedrohung

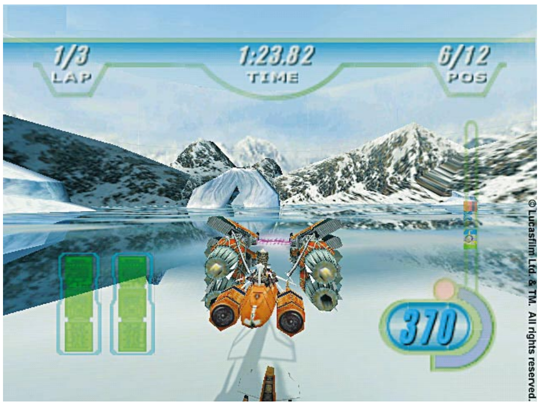
Die neuen Leiden des jungen Vader

Dunkle Bedrohungen werfen ihre Schatten voraus: Passend zum Mai-Kinostart des neuen Star-Wars-Streifens geben die Programmierer bei LucasArts in diesen Tagen zwei Spielen zur Episode One den letzten Schliff.



▲ Machtvoll über Stock und Stein – das Podracer-Rennen auf Tatooine besitzt auch im Film eine Schlüsselrolle.

Reisen bildet – man bekommt Flughäfen und Wartesäle zu Gesicht, in die man sich sonst sein Lebtag nicht verirrt hätte. Erst wurde unser Flug nach Paris gecancelt, dann startete die Ersatzmaschine nach London wegen eines Schneesturms in München knapp zwei Stunden nach der geplanten Abflugzeit. Prompt verpaßten wir den Anschluß nach San Francisco und wurden über Washington, D.C. umgeleitet. Und was macht man beim stundenlangen Herumsitzen rund um den Globus? Mit Kollege Alex Folkers vom PlayStation-Magazin eine vierstimmige Intonation von »Down by the riverside« schmettern. Irgendwann nach Mitternacht kamen wir doch noch ermattet in San Francisco an – und keine zwei Stunden später durften wir unsere Hotelzimmer in San Rafael beziehen. Genug gejammert, schließlich ging es zur Spiele-Legende LucasArts, wo einem Troß von Journalisten aus Europa und Australien die neuen Star-Wars-Titel vorgeführt wurden. Da vergißt man auch den Nieselregen und daß wir wegen eines Triebwerkschadens die Heimreise erst zwei Stunden später als geplant antreten konnten ...



Sebulbas Gleiter schlittert mit seinen vier Triebwerken noch einmal so schnell.

Star Wars: Episode One – Racer

Eine der Schlüsselsequenzen im neuen Star-Wars-Film soll ein Rennen auf Tatooine werden. Wie es sich für einen zünftigen Science-fiction-Streifen gehört, steuern die Fahrer keine öden Autos, sondern düsen mit sogenannten Podracern durch die Lüfte. Diese waghalsigen Konstruktionen bestehen aus einer Gondel, die über Stahltaue mit zwei Triebwerken verbunden ist. Nur kleinwüchsige Außerirdische nahmen bislang im Cockpit Platz, weil Menschen im allgemeinen größer als 1 Meter 20 sind, zum anderen nur zwei Arme zur Steuerung und zu schlechte Reflexe besitzen. Immerhin sausen die Dinger mit über 600 Meilen pro Stunde umher, das sind umgerechnet rund 1000 Stundenkilometer. Auftritt Anakin Skywalker, alias Darth Vader: Lukes Vater paßt als kleiner Junge optimal in einen etwas heruntergekommenen Podracer, und mit Hilfe der Macht schafft er es, das Vehikel auch zu kontrollieren. »Und wie sollen wir das schaffen, so ganz ohne Macht?« wollen wir von Co-Projektleiter Jon Knoles wissen. Der grinst nur – also mal abwarten.

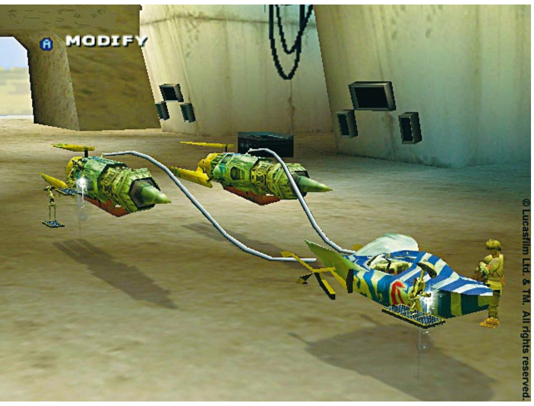
Sage und schreibe 25 verschiedene Rennstrecken auf acht Planeten sollen im Spiel auf Sie warten. Es geht unter anderem auf die Eiswelt Ando Prime, die Strafkolonie Oovo IV, die Wolkenwelt Ord Ibanna und natürlich auch nach Tatooine. Die Strecken sind bis zu 60 Kilometer lang – kein Wunder bei den Höchstgeschwindigkeiten, und da kann eine Runde schon mal vier Minuten und länger dauern. Obendrein ist die Umgebung sehr



◀ Ben Hur läßt grüßen: Auch in einer Arena muß Klein-Anakin seine Podracer-Künste unter Beweis stellen.

offen: Sie dürfen querfeldein auf die Suche nach Abkürzungen und geheimen Streckenabschnitten gehen. Je nach Oberfläche, zum Beispiel dem frostigen Terrain eines Eisplaneten, sollen sich auch die Fahreigenschaften des Podracers verändern. Wie das bei einem Fahrzeug, das den Boden gar nicht berührt, Auswirkungen haben soll, bleibt ein Rätsel – doch Jon ist um eine Antwort nicht verlegen: »Der Repulsor-Lift, unsere Variante des Antigrav-Antriebes, besitzt je nach Untergrund einen anderen Rutschfaktor.« Ah so.

Vor einem Rennen dürfen Sie Ihren Podracer beim findigen Schrotthändler und Mechaniker Watto (der auch im Film komplett computeranimiert erscheint) aufrüsten oder ihm kaputte Komponenten verkaufen. Die Reparaturen besorgen



Boxenstopp: Die Pit-Droids übernehmen die notwendigen Reparaturarbeiten.

sogenannte Pit-Droids – das sind keine zähnefletschenden Kampfhunde, sondern findige Mechano-Mechaniker. Echte Waffen gibt es nicht, Sie können Gegner allenfalls mit Gegenständen bewerfen oder versuchen, deren Triebwerke Feuer fangen zu lassen.

Das Umhergeflitze erinnert an eine Mischung von »Wipeout« und dem Wagenrennen in »Ben Hur«, denn jeder Kurs besitzt seinen eigenen Champion, den es zu schlagen gilt. Als Belohnung winkt dessen Fahrzeug. Endgegner ist wie im Film der niederträchtige Sebulba, der selbst vor der Sabotage gegnerischer Podracer nicht zurückschreckt.

Racer – Facts

- Hersteller: LucasArts
- Genre: Action-Rennspiel
- Termin: Juni '99
- Besonderheiten: Läuft nur mit Direct3D-kompatibler Grafikkarte; 25 sehr offene Kurse auf acht Planeten; Wettereinflüsse; Musik und Geräusche aus dem Film; Solospieler kann zwei Joysticks zum Kontrollieren der Triebwerke benutzen.

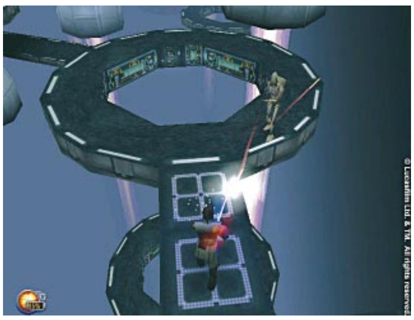


Lunch auf der Skywalker-Ranch: In idyllischer Umgebung gab's vegetarisches Mittagessen.

Star Wars: Episode One – Die dunkle Bedrohung

Schon für »Racer« mußten wir ein Stillschweigeabkommen unterschreiben, gewonnene Informationen auf keinen Fall vor einem bestimmten Termin preiszugeben. Für »Die dunkle Bedrohung« macht das um so mehr Sinn, da hier wie in LucasArts' »Indiana Jones und der letzte Kreuzzug« die komplette Filmhandlung nachgespielt wird. Wir bekamen jedoch insbesondere von höheren Leveln immer nur ein paar kurze Spielszenen ohne Zwischensequenzen zu Gesicht. So können wir weniger über die Handlung denn über die Technik berichten – LucasArts ist deutlich besorgt, daß die Story schon vor Filmstart breitgetreten werden könnte. Lesen Sie am besten dennoch nicht weiter, wenn Sie die Episode One ungestört genießen möchten.

Die »traurige« Nachricht vorweg: Die dunkle Bedrohung ist kein reines Adventure mehr. Statt dessen schwingen Sie mächtig oft das Laserschwert, mit dem sich wie im Film feindliche Laserschüsse zurücklenken lassen. Gleich vier Helden warten in zwölf Leveln auf Ihre leitende Hand: die Jedi-Ritter Obi-Wan und Qui-Gon, die Königin von Naboo und deren oberster Leibwächter Captain Panaka. Jede Hauptfigur besitzt

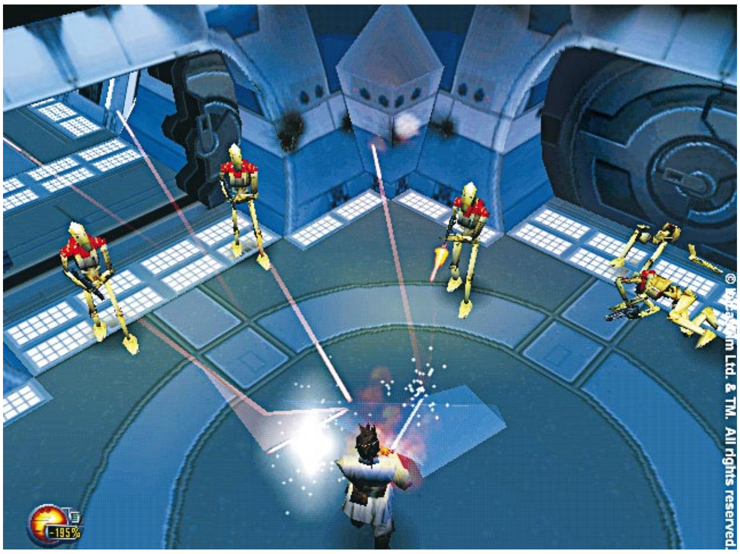


Der Tanz auf dem Reaktor – Ähnlichkeiten zu existierenden Filmen nicht ausgeschlossen.

dabei unterschiedliche Waffen und Fähigkeiten. Einige der zwölf Umgebungen sind actionorientiert: Sie müssen beispielsweise anrückende Roboterscharen abwehren und feindlichen Häschern entkommen. Action-Einsteiger sollen sich darin so gut wie erfahrenere Aktionisten zurechtfinden. Andere Level zeigen sich puzzlelastig: Es gilt, Hindernisse aus dem Weg zu schieben oder wie in den beiden »Oddworld«-Titeln andere Personen



Alte Freunde und viel Action: Qui-Gon, Obi-Wan und die Königin; Anakin Skywalker alias Darth Vader; eine unfreundliche Begegnung; Podracer auf Tatooine (von oben nach unten).



◀ **Allein gegen alle: Gegnerische Roboter heizen Obi-Wan auf dem Schiff der Föderation mächtig ein.**



»Hallo, ich verkaufe diese schönen Lederjacken« – oops, falsches Spiel!

zu lenken. Die dritte Kategorie ist noch am ehesten ein Adventure, doch die hier geführten Multiple-choice-Gespräche sind maximal fünf bis sechs Ebenen tief. Gegenstände können nur eingesetzt, nicht aber kombiniert werden. Die Kamera, sonst in einer »schräg von hinten«-Perspektive fixiert, schwenkt während eines Dialoges nach unten auf die redenden Personen. Witzigerweise haben wir es bei der deutschen Version besser als die Amerikaner: Dort erschienen nämlich nicht alle Filmschauspieler zu den Tonaufnahmen. Die deutsche Fassung brüstet sich mit allen Synchronsprechern. Die Texte entstammen somit nicht dem Film, sondern wurden extra für das Spiel verfaßt.

Kleine Subplots wie die Rettung eines entführten Kindes garnieren die Haupthandlung. Damit will LucasArts die bei einer Filmumsetzung zwangsläufig auftretende Linearität der Story entschärfen. Letztere führt Obi-Wan und Qui-Gon von einer Geheimmission auf einem Schiff der Föderation hinab zum Planeten Naboo. Die Föderation hat nämlich ein Embargo über die Welt verhängt, die ihrerseits die Jedis um Hilfe bittet. Durch Naboos Sümpfe gelangen Sie in eine Unterwasserstadt, in der sich der Theed Palace befindet. Von dort starten Sie nach Tatooine und nehmen in Mos Espa am oben erwähnten Podracer-Rennen teil, bevor es nach Coruscant zur galaktischen Regierung geht. Neben den Podracern machen Sie es sich auch in anderen Fahrzeuge wie Gleitern oder Schwebepanzern bequem.

Unterwegs erzählen Zwischensequenzen, sowohl gerendert als auch in der Spiel-Engine, die Geschichte weiter. Die 3D-Engine verpackt also gleichermaßen Innen- wie Außenszenen, setzt aber zwingend eine Direct3D-fähige Grafikkarte voraus. Kleiner Lichtblick: Sie dürfen überall speichern, nicht erst am Ende eines Levels.

Entwickelt wird das Spiel übrigens außer Haus bei Big Ape Productions, die für LucasArts schon einige Konsolentitel verfaßt haben. Auch die dunkle Bedrohung erscheint zeitgleich mit der US-Filmpremiere – sogar in Deutschland, wo die Episode One erst ein paar Wochen später anläuft. Soviel also zum Thema: Die Handlung soll vorher nicht bekannt werden. **(ra)**



Angewandte Emanzipation: Die Königin von Naboo setzt sich auch selbst mal auf einen Kampfschweber.



Das soll Musik sein? Qui-Gon ist nicht überzeugt.



Zur Strafe gibt es heute abend kein Schmieröl – Obi-Wan belauscht im Dschungel erstaunliche Dinge.

Die dunkle Bedrohung – Facts

- ▶ **Hersteller:** Big Ape Productions/ LucasArts
- ▶ **Genre:** Action-Adventure
- ▶ **Termin:** Juni '99
- ▶ **Besonderheiten:** Läuft nur mit Direct3D-kompatibler Grafikkarte; vier Hauptfiguren; Adventure-Elemente; komplette Filmstory mit neuen Subplots; alle Film-Synchronsprecher dabei.

Zu Besuch bei Microsoft

Gamestock '99

Auch in diesem Jahr lud Bill Gates' Megakonzern wieder Pressevertreter aus aller Welt zur Begutachtung kommender Entertainment-Produkte ein. Neben einem guten Dutzend Spiele in allen Entwicklungsstadien wurden im Redmonder Hauptquartier auch zwei neue Gamepads aus der Sidewinder-Serie vorgeführt.



▲ **Mikrokosmos von Microsoft: Age of Empires 2 ist erheblich detailverliebter und hübscher als der erste Teil.**

Seit dem überwältigenden Erfolg von »Age of Empires« versucht Microsoft beharrlich, sich als feste Größe im Spielesektor zu etablieren. Aber weil es gar nicht so einfach ist, fähige Entwickler im eigenen Hause heranzuziehen, greift der Softwaregigant zu einer altbewährten Methode. Interessante Produkte und klangvolle Namen werden ganz einfach durch hohe Geldsummen an den Konzern gebunden oder gleich komplett aufgekauft. Neben den Ensemble Studios kamen letztes Jahr noch Digital Anvil mit »Wing Commander« Chris Roberts und der »Total Annihilation«-Macher Chris Taylor mit seiner Firma Gas Powered Games hinzu. Leider hatte letzterer von seinem neuen 3D-Rollenspiel nur ein paar allgemeine Infos zu bieten. Dafür können wir Ihnen aber schon durch die Vorstellung einiger anderer Produkte den Mund auf das Microsoft-Spielejahr 1999 wäßrig machen.

Age of Empires 2: The Age of Kings

Nach etlichen Verschiebungen soll der Nachfolger zu einem der erfolgreichsten Echtzeit-Strategietitel im Herbst '99 endlich auf den Markt kommen. Direkt an den Fall von Rom anschließend dürfen Sie im »Zeitalter der Könige« 1000 Jahre Weltgeschichte umschreiben und insgesamt 13 verschiedene Völker zum Sieg führen. Dabei bemüht sich das Team von Mister Shelley nicht nur um historisch akkurate Grafiken, auch berühmte Namen wie Genghis Khan, William Wallace oder Johanna von Orleans tauchen in den Kampagnen auf, die jeweils in atmosphärisch dichte Hintergrundgeschichten eingebettet sind. Jede Zivilisation – von Goten, Kelten und Wikingern über Franken bis zu Japanern und Byzantinern – besitzt spezielle Eigenschaften und Fähigkeiten, eigene Gebäude, Technologien und Einheiten, die sich an den geschichtlichen Vorbildern orientieren. Aber nicht nur an Quantität wird Age 2 mächtig zulegen, durch vielfältige Neuerungen sollen auch die spielerischen Defizite des Vorgängers ausgemerzt werden. Durch eine Verbesserung der KI gegnerischer und eigener Einheiten und die Einführung militärischer Formationen erhält das Kampfgeschehen eine echte taktische Komponente. Zudem wird es durch verschiedene Ökonomie- und Diplomatieoptionen (wie die Implementierung von Märkten, Handelsrouten und Alliierten) Alternativen zum genreüblichen Prinzip der Stärke durch Ressourcen- und Einheitenübermacht geben.



Auf in den Kampf! Bei der Unzahl an produzierbaren Einheiten wird selbst der Friedvollste zum Kriegstreiber. (Age of Empires 2)

Age of Empires 2 – Facts

- ▶ Genre: Echtzeit-Strategie
- ▶ Termin: Herbst '99
- ▶ Besonderheiten: Intelligenter und vielfältiger als der Vorgänger.

Midtown Madness

Wie bei den anderen Rennspielen aus der »Madness«-Reihe steht auch beim jüngsten Sproß, der von den kalifornischen Angel Studios entwickelt wird, die Action im Vordergrund. Über 65 Kilometer Straßen im Zentrum von Chicago bilden das Terrain für rasante Autorennen und Verfolgungsjagden im Blues-Brothers-Stil. Die virtuelle amerikanische Großstadt bietet aber nicht nur ein exaktes Abbild der originalen Wolkenkratzer, Brücken oder Sportstadien: Genau wie in der Wirklichkeit ist die City bevölkert mit Fußgängern, der Feierabendverkehr staut sich an den Ampeln, Parkuhren säumen die Straßen, und Polizeiwagen fahren ihre Patrouillen. Und die Cops werden natürlich auch sehr schnell auf Ihr Auto aufmerksam, wenn Sie mit 100 Meilen pro Stunde auf dem Bürgersteig vorbeigerast kommen. Fünf Spielmodi – darunter Checkpoint-Rennen, Rundkurs und »Räuber & Gendarm« – und die absolute Offenheit der Landschaft sollten für langanhaltende Motivation sorgen. Unzählige Abkürzungen können gefunden und genutzt werden, manchmal ist sogar der Weg durch ein Einkaufszentrum oder eine Fußgängerzone der schnellste. Obwohl es sich bei Midtown Madness zweifellos um keine ernsthafte Simulation handelt, gestaltet sich die Fahrphysik der zehn zur Verfügung stehenden, lizenzierten Gefährten recht realistisch. Ob New Beetle, Ford Mustang



Da die Innenstadt stark befahren ist, endet Unachtsamkeit nicht selten in einer heftigen Kollision. (Midtown Madness)



An die 200 Bewegungsabläufe werden dank Motion-capturing lebensnah animiert. (World Championship Soccer 2000)

oder gar Omnibus, die Unterschiedlichkeit der Fahrzeuge drückt sich nicht nur in den Leistungswerten aus, auch Handhabung und Verhalten weichen von Modell zu Modell stark voneinander ab. Natürlich gehen die Rennen in der Gesellschaft von Gegenverkehr und Sonntagsfahrern nicht immer glimpflich ab, kaputte Reifen und Beulen im Blech sind an der Tagesordnung und können zur vorzeitigen Aufgabe zwingen.

Midtown Madness – Facts

- Genre: Rennspiel
- Termin: Sommer '99
- Besonderheiten: Originalschauplatz; frei befahrbares Straßennetz; simulierter Verkehr.

Sportliche Leistungen

Nachdem Microsoft im Genre der Sportspiele eher berüchtigt denn berühmt ist (man denke nur an das unsägliche »MS Soccer« von 1997), sollen in diesem Jahr vier schweißtreibende Programme den Grundstein für eine erfolgreiche Produktlinie legen. Ganz vorn steht dabei eine Fußballsimulation mit dem Arbeitstitel »World Championship Soccer 2000«, die von niemand Geringerem als der englischen Programmierstube Rage (»Incoming«) entwickelt wird. Daß dieses Spiel auf Anhieb die FIFA-Serie nicht vom Thron stoßen kann, ist den Engländern zwar klar, zumindest Vizemeister wollen und könnten sie aber werden. Dafür sprechen beispielsweise die KI, die unter Mithilfe britischer Trainer entwickelt wird, die einfache Steuerung, vielfältige, via Motion-capturing gestaltete Animationen und neun Spielmodi von Weltmeisterschaft bis Ligaalltag. Neben diesem eher für den europäischen Markt bestimmten Sportspiel sind mit »Baseball 2000«, »Microsoft Football« und »NBA Drive 2000« noch Simulationen der drei wichtigsten amerikanischen Sportarten in der Mache. Microsofts Basketballtitel wird wie EAs NBA-Reihe alle 29 originalen Teams der US-Liga bieten. Bei der Versoftung der Spieler und ihrer Attribute soll die aufwendige Grafik so lebensnah werden, daß neben den Körpermaßen auch die Gesichtsausdrücke und Spielstile der originalen Stars wiederzuerkennen sind.



Zumindest grafisch kommt Microsofts Basketballspiel den NBA-Titeln von EA Sports nahe. (NBA Drive 2000)

Sportspiel – Facts

Spiel	Genre	Termin
World Championship Soccer 2000	Fußball	Herbst 99
NBA Drive 2000	Basketball	Herbst 99

Alles unter Kontrolle

Jahr für Jahr strömen aus den Labors des Sidewinder-Teams neue Steuergeräte in gleichermaßen ergonomischem wie stilvollem Design. 1999 erhalten Microsofts Joypads mit dem »Zulu« und dem »Game Pad Pro« gleich zwei neue Geschwister. So ungewöhnlich wie der Name ist auch das Aussehen und die Handhabung des »Zulu«. Neben einem ganz normalen Lenkkreuz und acht Buttons plus Shift-Taste geben die beiden Schenkel des Pads selbst eine weitere Steuerungsmöglichkeit ab. Diese sind nämlich durch eine Art Kugelgelenk miteinander verbunden und lassen sich so gegeneinander verdrehen. Dadurch soll beim Spielen von 3D-Egoshootern die beliebte Kombination Tastatur/Maus unnötig werden und sowohl die Bewegung der Spielfigur als auch die Änderung des Blickwinkels über nur ein Gerät möglich werden. Das »Game Pad Pro« dagegen ist eigentlich nur eine Weiterentwicklung des gewöhnlichen Sidewinder-Pads. Neben optischen Veränderungen und einer überarbeiteten Ergonomie wird das neue Eingabegerät auch erweiterte Funktionalität bieten. Auf Knopfdruck läßt sich nämlich das Steuerkreuz von digital auf analog umschalten, um so auch bei Flug- oder Rennsimulationen eine sinnvolle Verwendung zu finden. Beide Produkte sollten ab Herbst 99 in den USB-Port gestöpselt werden können.

(Jürgen Schreiber/md)





Die beiden Sidewinder-Pads des Jahres 1999: Zulu (oben) und Gamepad Pro.



Bevor sich die Entwickler für das endgültige Aussehen eines Pads entscheiden, werden Dutzende funktionsunfähiger Modelle gebastelt.

Game Developers Conference in San Jose

Erwachsenenbildung

Die jährliche Zusammenkunft der Computerspiele-Macher bietet nicht nur Diskussionen und Seminare. In der dazugehörigen Neuheitenshow zeigten die 3D-Chip-Hersteller ihre Frühjahrskollektionen.



Die 13. Game Developers Conference tagte im kalifornischen San Jose.

Wer transzendentales Blumenbinden, Bauchtanz für Fortgeschrittene oder esoterisches Keramiktöpfern erlernen will, findet in der nächsten Volkshochschule ein reichhaltiges Kursangebot. Eine größere Anreise ist aber nötig, wenn Sie sich für Seminare wie »Der Gameboy: Die Programierung eines Toasters« oder »The Internet sucks – Was ich bei der Entwicklung von X-Wing vs. TIE-Fighter lernte« interessieren. Solchen spezifischen Themen aus der Welt der Spieleprogrammierung kann lauschen, wer zur Game Developers Conference nach Kalifornien pilgert. Das jährliche Treffen von Programmierern, Designern und Künstlern ist nicht nur ein Branchen-Happening. An drei Tagen öffnete auch die GDC-Expo ihre Pforten, wo es dieses Jahr vor allem im 3D-Grafikkartenbereich einiges zu entdecken gab.

TNT2 vs. Voodoo3

Bei Nvidia war der Riva TNT2 in voller Aktion zu sehen. Der völlig überarbeitete Chip, der in 0,25-Micron-Fertigungtechnik produziert wird, taktet mit bis zu 175 MHz, also knapp doppelt so hoch wie der alte TNT. Auf dem Referenzboard und künftigem TNT2-Flagschiff von Diamond, der Viper V770, stehen dem Chip 32 MByte Grafikspeicher zur Verfügung. Integriert ist ein 300 MHz RAMDAC. Damit läßt sich maximal eine Auflösung von 1920 mal 1200 Pixeln bei 60 Hz oder sinnvollere, weil flimmerfreie 1280 mal 1024 bei 85 Hz in Truecolor zustande bringen. Der TNT2 ist zudem auf Intels neues AGP4x-Bussystem ausgelegt, das im Spätsommer eingeführt werden soll und den Weg freimacht für höher auflösende Texturen. 3Dfx nutzte die GDC, um eine 20 Millionen Dollar teure weltweite Marketingkampagne anzukündigen, die den Bekanntheitsgrad von Voodoo3 erweitern soll. Alle Voodoo3-Karten sind grundsätzlich mit 16 MByte Videospeicher ausgestattet. Im Gegensatz zum TNT2 wird es dadurch praktisch unmöglich, bei hohen Auflösungen 32-Bit-Rendering zu erreichen. Und das ist vollste Absicht, wie 3Dfx versichert: Bedeutsam für den Spielgenuß sei die Anzahl der Bilder pro Sekunde, die über einen längeren Zeitraum konstant aufrechterhalten werden kann. Daher habe man bei der Voodoo3-Entwicklung vor allem darauf geachtet, daß 60 fps durchgehalten werden können — wenn auch »nur« bei 16 Bit Farbtiefe. Das Verfolgerfeld in Sachen 3D-Karten war ebenfalls vor Ort und demonstrierte seine neuen Chips: S3 (Savage 4), 3DLabs (Permedia 3) und ATI (Rage 128) wollen im Performance-Windschatten von 3DFX und Nvidia den Massenmarkt erobern. Welche genauen Absichten 3Dfx und Nvidia verfolgen, lesen Sie auf den Seiten 179 und 187.

Seinen ersten öffentlichen Auftritt hatte ein Prototyp des brandneuen Matrox-Chips G 400. Er soll realistischere Bump-Mapping-Effekte und eine 256-Bit-Dualbus-Architektur spendiert bekommen, die aus zwei separaten, parallel arbeitenden 128-Bit-Bussen besteht. Wann der G 400 zur Marktreife gelangen wird, steht allerdings noch in den Sternen. **(H. Lenhardt/K. Oetzel/md)**



Neues Logo, neue Voodoo-Generation: 3Dfx durfte beim Stelldichein der 3D-Beschleuniger nicht fehlen.



Neulich, beim Gebrauchtwagenhändler: Im Dynamix-Wohnmobil konnte man ganz komfortabel Starsiege spielen.

GDC-Splitter

Unabhängig: Beim ersten »Independent Games Festival« sicherte sich das Echtzeit-Strategiespiel »Fire and Darkness« den großen Preis in Höhe von 10 000 Dollar. Jetzt hoffen die Nachwuchsprogrammierer von Singularity Software auf einen Publisher-Vertrag.

Unsterblich: Am Rande der GDC trafen sich die »Blue Sky Rangers«, eine Gruppe früherer Intellivision-Programmierer. Die Veteranen haben sich die Rechte an ihren Oldies zurückgekauft und mit einem Emulator gebündelt. Wer olle Kamellen wie »Astro Smash« oder »Frog Bog« auf seinem PC wiedererwecken will, kann einzelne Spiele bei www.intellivisionlives.com downloaden und eine komplette CD-ROM bestellen.

Report: discreet monsters

Das Millionen-Spiel

Die Zeiten, in denen Spiele in einer Garage programmiert wurden, sind vorbei – heute braucht ein Designer gewaltige Geldsummen, um ambitionierte Projekte umzusetzen. Nur: Wie soll man Investoren davon überzeugen, daß Spiele ein ernstzunehmendes Geschäft sind?



Freiwillige vor! Noch werden Mitwirkende für »The Real Neverending Story« gesucht.

Deutschland gilt nicht gerade als innovationsfreudiges und offenes Land – fragen Sie bei Ihrer Bank nach einem Kredit für eine eigene Spielefirma, grinst der Sachbearbeiter Sie vermutlich freundlich an und deutet anschließend auf die Tür. Um so erstaunlicher, daß das Team von discreet monsters für sein Projekt »The Real Neverending Story« gleich mehrere Millionen überwiesen bekam. Wir fragten Firmengründer und Geschäftsführer Siggi Kögl und Creative Director Timon Herzog nach dem Geheimnis ihres Erfolges.

PC Player: ***Über 60 Mitarbeiter, riesige Büroräume im schicken München-Schwabing, wie kommt ein relativ unbeschriebener deutscher Spieleentwickler an das dafür nötige Geld? Bankraub? Erbschaft?***



»Ein Designer ist nichts ohne sein Team, und ich finde es unverschämt, wie manche Designer auftreten und die Leistung anderer unter den Teppich kehren.« (Siggi Kögl)

Siggi Kögl: 1996 gab es eine Studie der Unternehmensberatung Roland Berger, die haben ein paar deutsche Pioniere im 3D-Bereich untersucht und uns zu einer der attraktivsten Firmen auserkoren, bei der sich das Investieren von Venture Capital (Risikokapital) lohnen würde. Wenig später rief die Deutsche Venture Capital Gesellschaft, eine Tochter der Deutschen Bank, bei uns an. Die wollten aber eine Multimedia-Firma aus uns machen, und wir haben ein halbes Jahr gebraucht, um denen zu erklären, daß das Humbug sei und keine einzige Mark lohnen würde. Anschließend haben wir einen Business-Plan erstellt, in dem unsere Ziele standen: Spieleentwicklung samt dazugehöriger innovativer Technologie.

PC Player: ***Und wie kamen die Unternehmensberater gerade auf euch?***

Siggi: Wir konnten uns schon Anfang der 90er einen Namen als High-End-Entwickler von Autoren-Tools machen. Später war es enorm hilfreich, daß einer der Projektleiter auf Investorenseite, wie auch einer der Geschäftsführer eines Investors absolute Spielefreaks waren und wir ihnen nicht mehr klarmachen mußten, was ein 3D-Echtzeit-Titel ist. Im Gegenteil, die kannten sich oft genug genauso gut aus wie wir. Dazu kann man in Deutschland Kapital von der TBG in Bonn bekommen, der Technologie-Beteiligungsgesellschaft des Bundes. Wir hatten schon vorher Kontakt zur Bayernkapital, die dem Freistaat Bayern untersteht.

PC Player: ***Wow, der Staat will von sich aus Geld loswerden?***

Siggi: Ja, wir hatten für die Süddeutschen Zeitung ein Interview gegeben und darin erzählt, daß wir nach San Francisco auswandern wollten. Als das die Leute im Wirtschaftsministerium gelesen haben, standen sie zwei Wochen später mit einer ganzen Delegation bei uns vor der Tür.

PC Player: ***Inwieweit mußtet ihr dafür eure Unabhängigkeit aufgeben? Investoren für Risikokapital wollen ja meist eine Mehrheit bei der unterstützten Firma einkassieren.***

Siggi: Normalerweise sind das zwischen 50 und 75 Prozent bei Neugründungen, aber da es uns schon vorher gab, brauchten wir nur 25 Prozent abgeben. Dazu mußten wir noch Eigenkapital einbringen. Das aufzutreiben war schon etwas schwieriger, doch eine kleine Privatbank in München hat uns schließlich einen Kredit gegeben – mit der Sparkasse kann man sowas von vorneherein vergessen.



Die entwickelte »Monster Engine« wird mit Innen- wie Außenwelt gleichermaßen fertig.

> »Bei den Banken hat sich langsam herumgesprochen, daß Leute aus unserer Branche auch mal lange Haare tragen.«

PC Player: ***Ohne Beziehungen läuft also nichts?***

Siggi: Worauf die Banken vor allem schauen, ist die Persönlichkeit. Man hat keine Nachteile, wenn man etwas freakig daherkommt – das hat sich langsam herumgesprochen, daß Leute aus

unserer Branche auch mal lange Haare tragen. Ein gutes Gefühl und Vertrauen sind wichtig, man muß der Bank vermitteln, daß sie sich auf einen verlassen kann. Und natürlich der Geschäftsplan, doch das ist nicht so schwer. Es gibt zu diesem Thema Fachbücher: Ich hab mir eins geschnappt, es durchgeackert, und vier Monate später war der Plan fertig. Aber: Du kannst den tollsten Business-

»Die Spielebrache rückt vom Aufwand her immer näher an eine Filmproduktion.«



»Es wäre Schade, wenn in Deutschland die momentane Aufbruchsstimmung verschlafen würde – und ich habe eigentlich keine Lust, in die USA auszuwandern.« (Timon Herzog)

Plan haben, doch das bringt gar nichts, wenn du nicht von außen, also vom Spielemarkt, eine Einschätzung deines Produktes bekommst. Wir haben weltweit 450 Hersteller und Vertriebe angefaxt, darauf antworteten uns 250, und von denen haben 85 eine ernstzunehmende Beurteilung abgegeben, die wir in den Plan eingebaut haben.

PC Player: ***Nun habt ihr euer Spiel doch schon für letztes Jahr angekündigt, aber nicht fertiggestellt – was sagen denn eure Geldgeber zu diesen im Spielebusiness üblichen Terminverschiebungen?***

Siggi: Wir haben zwar alles daran gesetzt, den Termin Ende '98 zu schaffen, doch den Investoren ganz klar kommuniziert, daß das natürlich der »best case« sei. Sehr wichtig ist einfach, daß man zeigt, wie das Geld – wir haben im Moment 4,5 Millionen Kapital und werden womöglich noch einmal zwei Millionen mehr benötigen – wieder zurückkommen kann. In Deutschland holt man vielleicht die Kosten wieder rein, doch richtig verdienen kann man nur international. Weitere Einnahmequellen wären Dinge wie das Lizenzieren der Grafik-Engine ...

PC Player: ***... oder Action-Figuren ...***

Siggi: Klar, aber das hatten wir noch nicht in unseren Business-Plan aufgenommen (grinst).

PC Player: ***Mal kurz einen Blick über den Tellerrand: Woran mag es liegen, daß es in Deutschland immer noch so wenig professionelle Entwickler gibt und davon die Mehrheit immer wieder ausgelutschte Konzepte wie Wirtschaftssimulationen aufkocht?***

Timon Herzog: Ich glaube schon, daß es genug Leute gibt, die ihr eigenes Spiel designen wollen, aber das nicht richtig angehen. Man »macht halt mal ein Spiel«, aber vergißt völlig die betriebswirtschaftliche, die professionelle Seite.

PC Player: ***Aber trotzdem es zahlreiche deutsche Firmen schon länger gibt, fehlt den meisten doch ein großer internationaler Erfolg – woran liegt das?***

Timon: Das Ganze wird, gerade, wenn 3D ins Spiel kommt, auch mehr und mehr zur Kostenfrage: An »The Real Neverending Story« arbeiten zum Beispiel 45 Festangestellte und 17 freie Mitarbeiter – früher konnte man einen Titel mit vier, fünf Leuten schreiben. Die Spielebranche rückt vom Aufwand her immer näher an eine Filmproduktion, nur hat sich der Trend bei uns noch nicht ganz rumgesprochen.

Siggi: Deutsche Hersteller denken halt sehr oft nur deutschlandweit, amerikanische sind da viel globaler orientiert. Das ist meiner Meinung nach der Hauptgrund.

PC Player: ***Habt ihr Vorbilder, geschäftlich wie künstlerisch?***

Siggi: Disney – man soll sich immer am Größten orientieren (lacht). Natürlich nicht inhaltlich.

Timon: Von seiner Einstellung her zum Beispiel Peter Molyneux, dessen Herz an seinen Produkten hängt, und der seinen Riecher über eine lange Zeit bewiesen hat. Auch menschlich geht es ihm darum, das Team und nicht sich selbst in den Mittelpunkt zu stellen. Die Ikonen der Spieleszene sind eigentlich allesamt unsere Vorbilder, jeder im Team hat da seine speziellen Favoriten.

Siggi: Beide Antworten zeigen, daß es uns wichtig ist, Know-how aufzubauen, und das bis zum Schluß selbst in der Hand zu haben. Ein Designer ist nichts ohne sein Team, und ich finde es unverschämt, wie manche Designer auftreten und die Leistung anderer unter den Teppich kehren.

Timon: In der Filmbranche weiß ja auch jeder, daß zu einem Erfolg unzählige Leute gehören ...

PC Player: ***... die dafür zum Teil ihre eigenen Oscars verliehen bekommen.***



Insgesamt 62 Mitarbeiter arbeiten zur Zeit an »The Real Neverending Story«.

Siggi: Das läuft bei Spielen noch etwas schief: Ich war neulich auf einer Preisverleihung in England, da wurde ein Shooter von id Software prämiert, und der Preis wird von einer Pressefrau des englischen Vertriebs entgegengenommen. Völliger Blödsinn, ich möchte doch jemanden sehen, der das Spiel erfunden hat, und nicht jemanden, der damit null zu tun hat.

Timon: Das wäre so, als wenn eine Paramount-Sekretärin den Oscar für einen Spielberg-Streifen entgegennimmt. Trotzdem: Wir befinden uns mit den Computerspielen – unserer Meinung nach die Unterhaltungsform der Zukunft – in einer Situation wieder Film in den 20er, 30er Jahren . Es wäre schade, wenn in Deutschland die momentane Aufbruchsstimmung verschlafen würde – und ich habe eigentlich keine Lust, in die USA auszuwandern.

PC Player: ***Siggi, Timon, vielen Dank für das Gespräch!*** *(ra)*

Ich will Spieldesigner werden!

Aktuelles Projekt bei discreet monsters ist The Real Neverending Story, ein düsteres Abenteuer nach Motiven von Michael Ende. Das Team beschreibt den Genremix als »3D-Real-Time-Adventure«, doch darin stecken jede Menge mehr Genres und Mini-Spielchen. In einer der nächsten Ausgaben finden Sie ein ausführliches Preview des für den Herbst angekündigten Titels.

Wenn Sie daran oder einem Nachfolger mitarbeiten oder gar eigene Ideen in die Wirklichkeit umsetzen wollen: discreet monsters und PC Player rufen zu einem Wettstreit der Nachwuchstalente auf. Den drei besten Einsendern winkt ein Ausbildungsplatz im Münchener Firmenhauptquartier von discreet monsters- und da eine solche Entscheidung wohl überlegt sein will, finden Sie auf der folgenden Seite nähere Informationen zum Beruf und den Teilnahmebedingungen.

Wettbewerb: Ausbildungsplatz zu gewinnen

DICH KANN NICHTS ERSCHÜTTERN? GLAUBST DU!!!!!!!

YOU DON'T KNOW ELIOT!

Für diejenigen, denen kein Spiel zu hart, keine Herausforderung zu schwer, keine Aufgabe zu abartig ist, haben wir den ultimativen Kick! Aber nur die besten kommen ans Ziel!

Deine Freunde werden sagen, Du spinnst! Deine Eltern werden Dich enterben! Deine Omi wird es eh nicht verstehen! Du wirst die Sonne nur noch von drinnen sehen! Und Dein Endgegner ist unbesiegbar und steht Dir schon im ersten Level gegenüber! Sein Name: Eliot. Sein Beruf: Supervisor. *Dein* Supervisor.



Sein Name ist Eliot – und er haßt Azubis.

Eliot haßt Azubis. Deshalb werfen wir ihm ab und zu einen runter, damit er seine Aggressionen nicht an unseren Designern ausläßt. Und damit beginnt für Dich eine Mission, die alle anderen Spiele vergessen macht:

EXTREME AZUBI

Level 1: Du betrittst die Arena. Und schon stehst Du ihm gegenüber: Eliot, für den Azubis nichts bedeuten als eine immense Verschwendung von Zeit und Geld. Überzeuge ihn von Deiner Existenzberechtigung! Niemand hilft Dir. Nur diese innere Stimme, die Dir zuflüstert: »Du kannst es schaffen! Hau rein!« Nebenbei: Du *mußt* es schaffen, sonst heißt es viel zu schnell: »Game over«.

Level 2: Du hast noch einen Funken Selbstachtung? Heb' ihn Dir gut auf. Denn hier erwarten Dich die Demütigungen des Arbeitslebens: Der »Dungeon der 666 Kisten«, der »Sea of Coffee«, der »Irrgarten der Sleepless Nights«. Doch heimlich eignest Du Dir die ersten Fähigkeiten an, die Du unbemerkt einem alten Meister abschauen konntest. Vielleicht findest Du sogar das Zeitbeschleuniger-Extra, das die Aufstiegszeit in den nächsten Level stark verkürzt.

Level 3: Du hast gelernt, was notwendig ist, um Profi zu werden. Du hast Arbeitsabläufe in der »Hall of Fame« studiert, in der Wüste der »Ultimate Skills« Wissen und Weisheit erlernt und im Wald der Texturen gezeigt, was Du drauf hast ... aber viel wichtiger: Du hast Eliot überzeugt! Nicht nur davon, daß Du existierst, sondern daß Du es wert bist, als »Game Designer« in den Bund der Monster aufgenommen zu werden und Seite an Seite mit ihnen neue Abenteuer zu erleben! **(Michael Cramer/Eliot/ra)**

EXTREME AZUBI

Nur die drei besten Bewerber bekommen die Chance, an diesem ultimativen Live-Echtzeit-Spiel teilzunehmen, also teste Dich selbst, ob Du bereit bist:

- ☑ Dir ist egal, was Deine Freunde sagen?
- ☑ Das Wort »Freizeit« macht für Dich keinen Sinn?
- ☑ Du würdest trotzdem gern in München-Schwabing arbeiten?
- ☑ Du bist bereit zur völligen Selbstaufgabe?
- ☑ Du bist mindestens 20?
- ☑ Der Granade-Jump ist für Dich kein Problem?
- ☑ Die meisten Leute finden Dich irgendwie seltsam?
- ☑ Das sind aber eh alles Warmduscher?

Wenn Du all diese Fragen mit »Absolut!« beantworten kannst, solltest Du sie uns mit ein paar Worten geschmückt zurückschicken, am besten beglaubigt von Deinem zukünftigen Ex-Freund/Deiner zukünftigen Ex-Freundin. Was noch dabei sein sollte: Lebenslauf, Lichtbild, Zeugnisse und Deine besten Levels, Texturen, Animationen, Low-Poly-Models, Sounds und worauf Du sonst noch glaubst, stolz sein zu können. Das alles geht bis zum 22.5.1999 (Datum des Poststempels) an:

WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC Player, »Extreme Azubi«, Gruberstr. 46a, 85586 Poing oder per E-Mail: extremeazubi@pcplayer.de

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Nadia G. aus M. – ein Erfahrungsbericht

Ich bin nun drei Jahre hier, habe inzwischen keinen Freundeskreis mehr, ganz zu schweigen von einem Privatleben. Mein Freund ist mir davongelaufen, denn er meint, meine Arbeit sei mir wichtiger als er – ich konnte ihn und mich nicht wirklich vom Gegenteil überzeugen. Im ersten Jahr waren meine besten Bekannten der Scanner und der Drucker, und die Frau vom Copy-Shop kennt sogar meinen Vornamen. Manchmal mußte ich Flaschen einsammeln, in denen sich undefinierbare Lebensformen gebildet hatten, oft soll ich Kaffee kochen, denn unsere Programmierer sagen, sie können das nicht. Ich habe hier meinen eigenen Rechner, und der ist ganz schön schnell. Und andere Leute mit dem Raketenwerfer in Stücke zu schießen, macht mit der 2-MBit-Standleitung auch mehr Spaß! Nur manchmal, wenn ich gerade mal wieder blonde Haare freistelle, denke ich, ich hätte doch Friseuse werden sollen, wie meine Mutter mir geraten hat. Aber auch das geht vorbei ...



Nadia G. aus M. ist seit drei Jahren bei discreet monsters.

Schluß mit lustig – um welchen Job geht es?

Mediengestalter für Digital- und Printmedien sind die kommenden Allrounder der Medienindustrie. Ihr Arbeitsgebiet umfaßt je nach Qualifikationsfachrichtung (Medienberatung, Mediendesign, Medienoperating oder Medientechnik) die Gestaltung und Aufbereitung von Medienprodukten, deren technische Verarbeitung und Realisierung, sowie die produktbezogene Kundenberatung. Die betriebliche Ausbildung wird durch den theoretischen Unterricht in der Berufsschule unterstützt, die mit 62 Pflicht- und Wahlfächern individuelle Spezialisierungsmöglichkeiten bietet.

Wir suchen drei potentielle Spieldesigner, die bei discreet monsters als Auszubildende für die Fachrichtung Mediendesign eingestellt werden. Ihr Einsatzgebiet umfaßt unter anderem die Texturierung von Leveln, Objekten und Charakteren, das Level- und 3D-Design, Sound-Nachbearbeitung und Videocompositing. Sie legen nach zwei bis drei Jahren ihre Prüfung als Mediengestalter für Digital- und Printmedien bei der IHK München ab.

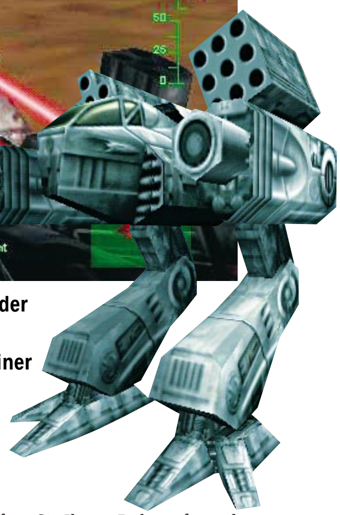
Preview: MechWarrior 3 und »Star Trek – Birth of the Federation

Gelungener Ausstand

Bei Microprose laufen demnächst zwei SF-Lizenzen aus, die mit Abschiedsspielen nochmals richtig rausgeputzt werden. Bei »Birth of the Federation« bauen Sie ein mächtiges Imperium im Star-Trek-Universum auf. Battletech-Zögling »MechWarrior 3« beschert uns den schönsten Metall-Auflauf, seit es Kampfroboter-Simulationen gibt.



Angesichts von vier synchron geschalteten Laserkanonen schmilzt der gegnerische Widerstand schnell dahin. (MechWarrior 3)



Der Cauldron ist einer von 18 Mechs, die Sie im Spielverlauf steuern können. (Mech Warrior 3)

Der feindliche Mech kommt langsam, aber sicher auf mich zugestapft. Ein brachialer Vernichtungsschlag mit Raketen wäre töricht: Schließlich will ich mir ein paar Scheiben vom Gegner abschneiden – genauer gesagt: ein paar Einzelteile plündern. Um den Torso zu schonen und zielgenau die Metallbeine abzuschießen, fehlt es etwas an der nötigen Fernsicht. Deshalb ein Klick auf die rechte Maustaste, schon erscheint das Zoom-Fenster zum Anvisieren. Lohn der Präzisionsverschrottung: Am Ende der Mission darf ich neben den Waffen auch das Grundgehäuse des Opfers klauen und recyceln.

Frühere Mech-Simulationen erweckten für Außenstehende oft den Eindruck, als würde sich ihre Steuerung nur Diplom-Ingeniuren erschließen, auf deren Nachttisch sich Battletech-Taschenbücher einen Meter hoch stapeln. »MechWarrior 3« soll die Roboter-Kriegsführung leichter zugänglich machen, ohne dabei den Anspruch zu kastrieren. In ein paar Trainingsmissionen werden Neulinge in Steuerung und fortgeschrittene Kampftechniken eingeführt. Eine Maus-/Tastatur-Steuerungsvariante erleichtert 3D-Shooter-Kennern den Umstieg.

In erster Linie könnte die sehr effektvolle Grafik-Engine Actionfans zum Spielen mit den Riesenrobbis verführen. Neben der traditionellen Ego-Perspektive, bei der die (ausschaltbare) Cockpit-Grafik bei jedem Schritt wunderbar mitwippt, gibt es auch eine Außenansicht. Ähnlich vielen Third-Person-Shootern sehen Sie Ihren eigenen Roboter von schräg-hinten. Hier bekommt man nicht nur schneller das richtige Gefühl für die Steuerung, sondern kann sich auch besser an den Effekten von Aktionen wie »Mech zertrampelt Gebäude« erfreuen. Bei der Cockpitsessel-Sicht blicken und feuern Sie auch zur Seite, sofern Sie Ihrem Roboterfreund ein paar Waffen in die Ärmchen gesteckt haben.

Freude am Flurschaden

Die Kaputtbarkeit beschränkt sich nicht auf feindliche Einrichtungen und Mechs. Durch schweren Beschuß verpassen Sie dem Terrain formschöne Krater oder lösen handfeste Erdrutsche aus. Weitere physikalische Feinheiten: Die Roboter können hinfallen und wieder aufstehen, bei Kollisionen werden die Beschädigungen der einzelnen Komponenten detailliert berechnet. Im Spielverlauf lernen Sie auch eisige Regionen mit Rutschgefahr kennen – die Metallatschen Ihres Mechs sind lediglich Sommerreifen-kompatibel.

Verwertbare Metallteile von endgelagerten Gegnern werden nicht nur der Umwelt zuliebe gern mitgenommen. Zwischen den Einsätzen hegt man seinen Mech, tauscht einzelne Komponenten aus oder wechselt das Modell. Im Spielverlauf können Sie 18 verschiedene Varianten steuern – vom relativ leichten Sprintermodell bis zum schwerbewaffneten, aber auch schwerfälligen, überbreiten 120-Tonner.

MechWarrior 3 intern



Microprose-Produzent Michael Mancuso betreut die Entwicklung von MechWarrior 3.

Zum Jahresende plant Microprose eine Erweiterungs-CD für MechWarrior 3, die vor allem den Multiplayer-Bereich aufwerten soll. Zukünftige Fortentwicklungen à la MechWarrior 4 stehen aber Microsoft zu. Der Konzern kaufte kürzlich FASA, den Erfinder und Lizenzgeber aller Battletech-Aktivitäten. Kuriosum am Rande: MechWarrior 3 läßt Microprose bei dem externen Entwicklungsteam Zipper Interactive programmieren, das im Großraum Seattle ansässig ist – also in der weiteren Nachbarschaft vom neuen Mech-Clansherren Microsoft.

Eine offizielle FASA-Lizenz kann auch ihre kleinen Nachteile haben. So statteten die MechWarrior-3-Programmierer anfangs einige Roboter mit Energieschilden aus, doch dieses Feature überlebte nicht lange. Microprose-Produzent Michael Mancuso erinnert sich: »Die Kraftfelder sahen wirklich gut aus, aber wir mußten sie wieder rausnehmen. So etwas existiert im Battletech-Universum einfach nicht.«

In 20 Missionen, die sich auf vier Spielgebiete verteilen, bekämpfen Sie eine Splittergruppe des technisch hochentwickelten Smoke-Jaguar-Clans. Viele Einsätze bestreiten Sie im Team mit computergesteuerten Mech-Kameraden, denen sich konkrete Anweisungen wie »Greife mein Ziel an« oder »Warte hier auf mich« zuflüstern lassen. Im Kampf gegen die Übermacht stehen Ihnen drei bewegliche Kommandozentralen zur Verfügung.

Mitten in einer Mission können Sie diese mobilen Stützpunkte herbeizitieren, um die Munitionsvorräte aufzufüllen. Neben Einsätzen an der frischen Luft warten auch unterirdische Tunnelszenarien auf Sie.

Damit die Effekte in voller Pracht zur Geltung kommen, sollten Sie eine 3D-Beschleunigerkarte in Ihrem PC stecken haben. High-End-Spieler erfreuen sich an bis zu 1024 x 768 Bildpunkten und Force-Feedback-Unterstützung. Zur Not läuft MechWarrior 3 auch auf Sparsystemen »ohne alles«. Um auf einem Pentium/166 mit Software-Rendering ein flottes Tempo zu erzielen, geht die Grafikauflösung allerdings auf rustikale 320 mal 200 Pixel runter. Multiplayer-Liebhaber können zu acht durch vier spezielle Mehrspieler-Maps toben.

MechWarrior 3 – Facts

- ▶ **Hersteller:** Microprose
- ▶ **Genre:** SF-Simulation
- ▶ **Termin:** 2. Quartal '99
- ▶ **Besonderheiten:** 18 Mech-Modelle spielbar; Plünderung gegnerischer Komponenten; deformierbares 3D-Terrain; mobile Stützpunkte; Steuerungsvariante in 3D-Actionmanier.

Interview mit Kyle Brink

PC Player *Hand aufs Herz: Was ist deine liebste Star-Trek-Serie?*

Kyle Brink: The Next Generation. Diese Serie ist dem klassischen Ideal, wie Star Trek sein sollte, am nächsten gekommen. Deep Space 9 sollte eigentlich »Deep Space 90210« heißen; da hat man es mit den Charakteren übertrieben und die reinste Seifenoper daraus gemacht. Die Star-Trek-Kinofilme sind entweder katastrophal oder erreichen das Niveau besserer TV-Folgen.

PC Player: *Muß man sich angesichts des Zuseherschwunds im US-Fernsehen Sorgen um die Zukunft von Star Trek machen?*

Kyle: Der Quotenrückgang stabilisiert sich langsam, außerdem laufen die Wiederholungen und Kinofilme ganz gut. Wenn ich Paramount wäre, würde ich es die nächsten Jahre ein weniger ruhiger angehen lassen, um dann mit einer sensationellen neuen Serie für einen Paukenschlag zu sorgen. Vielleicht liegt die Zukunft von Star Trek auch mehr auf dem Computer und weniger auf dem Fernsehschirm.

PC Player: *Warum habt ihr vor einem Jahr das*



Engagiert erklimmt Designer Kyle Brink die höchsten Tische, um Birth of the Federation zu erklären. Der überzeugte Star-Trek-Fan wirkte bereits an »A Final Unity« und »Generations« mit.

Spiel zum Star-Trek-Film »First Contact« eingestellt?

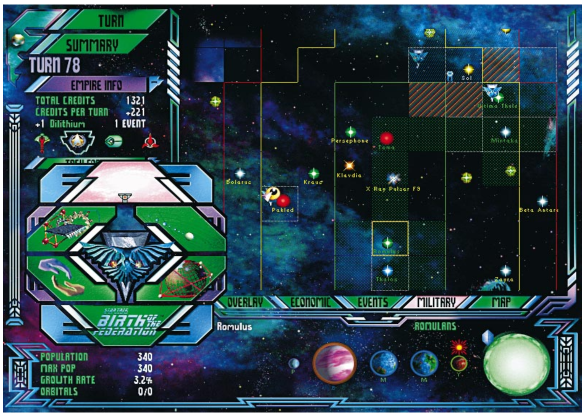
KYLE BRINK: Wir durften laut unseres Lizenzvertrags noch ein Star-Trek-Spiel machen. Mit First Contact sind wir in Verzug gekommen, weil wir erst sehr spät alle Einzelheiten über den Film erfahren hatten. Mittlerweile war auch die Technologie veraltet. Also haben wir First Contact weggeworfen, um lieber Birth of the Federation zu machen.

Master of Star Trek

Alles ist relativ – auch die Definition von gelungener Regierungsarbeit. Ist man Obermufti der Föderation, erntet diplomatische Softie-Geschmeidigkeit das Wohlgefallen der Bevölkerung. Die gleiche »Make peace, not war«-Gesinnung kann Ihnen auf klingonischer Seite den Kopf kosten: Bei Untertanen, die ohne regelmäßige Kriegsfeldzüge eine Sinnkrise erleiden, muß man die Prioritäten seiner Politik ein wenig ändern.

Keine Frage, wir befinden uns bei »Birth of the Federation« mitten im Star-Trek-Universum. Die im Titel beschworene Geburt der Föderation können Sie strenggenommen nicht erleben, denn das Runden-Strategiespiel beschränkt sich auf den Zeitrahmen der »Next Generation«-Serie. Dafür stehen fünf klassische Völker zur Wahl: Neben föderierten Menschen und Klingonen haben Sie die Wahl zwischen Romulanern, Cardassianern und Ferengis. Die eine Rasse forscht flinker, die anderen ist im Handel oder der Spionage begünstigt – jedes Völkchen hat Besonderheiten.

Hinter der prominenten Star-Trek-Fassade steckt kein Multimedia-Klimbim, sondern bodenständige Weltraumimperium-Aufbaustrategie. Das in geruhsamen Runden ablaufende Menüabklappern erreicht Sachlichkeitsgrade, die dem Temperament vulcanischer Lohnbuchhalter entsprechen. Bei der Mischung aus Kolonisation, Entdeckung und Eroberung werden zarte Erinnerungen an frühere Microprose-Klassiker herangespült. Designer Kyle Brink bestätigt: »Das Design wurde am meisten von Master ofOrion 2 und Civilization beeinflußt«.



Die Weltraumsektoren rund um unsere Heimat Romulus sind bereits gut erforscht. (Birth of the Federation)

Schiffe werden produziert, neue Welten entdeckt, Erfindungen gemacht, Rohstoffe geschürft und Schlachten geschlagen. Auch der taktische Weltraumkampf läuft rundenweise ab. Nachdem Sie Ihre Kommandos gegeben haben, werden deren Abläufe in einer in Echtzeit berechneten 3D-Sequenz gezeigt. Mit jeder Schlacht gewinnen die Schiffsbesatzungen an Erfahrung und werden stärker.

Um das Spiel zu gewinnen, kann eine Allianz mit befreundeten Völkern sinnvoll sein. Diplomatie soll eine starke Rolle spielen, Designer Kyle Brink verspricht »verschiedene Friedens-Geschmackssorten« und umfangreiche Spionageaktivitäten – bis hin zu Raumschiffklau und Sabotage. **(Heinrich Lenhardt/md)**

Birth of the Federation – Facts

- ▶ **Hersteller:** Microprose
- ▶ **Genre:** Runden-Strategiespiel
- ▶ **Termin:** 2. Quartal '99
- ▶ **Besonderheiten:** Weltraumeroberung im Stil von Master of Orion; fünf Star-Trek-Völker zur Wahl; taktische Kämpfe mit 3D-Animationen; Schwierigkeit und Galaxis-Größe einstellbar.

Preview: Might & Magic 7 – For Blood and Honor

Chaos in Elroth

Spieldesigner sind mit ihren Werken nie so richtig zufrieden, denn viele gute Ideen schaffen es aus schlichtem Zeitmangel nicht mehr ins fertige Spiel. New World Computing verspricht, daß »Might & Magic 7« alle Funktionen enthalten wird, auf die wir beim Vorgänger noch verzichten mußten.



Die handgezeichneten Charakterbilder von Might and Magic 7 sind den animierten Photos des Vorgängers, die doch arg amerikanisch wirkten, eindeutig vorzuziehen.

Die Implementierung neuer Funktionen alleine reicht allerdings nicht aus, den Reiz eines Computerspiels zu steigern. New World Computing gab der Engine daher ein zeitgemäßes Facelift, das in erster Linie von den Vorzügen der Hardware-basierten 3D-Beschleunigung Gebrauch macht. Licht- und Schatteneffekte verstärken den visuellen Eindruck räumlicher Tiefe in den Dungeons und bei den Außenaufnahmen. Monster profitieren in optischer Hinsicht ebenfalls von diesen Verbesserungen.

Kein fauler Zauber

Magie spielt im siebten Teil der Serie wieder eine tragende Rolle. Viele der bereits bekannten Zaubersprüche sind auch diesmal vertreten, wurden aber durch eine Anzahl neuer Formeln erweitert. Besonders wirksam ist der Spruch »Pain Reflection«, durch den alle Wunden, die ein Gegner Ihnen zufügt, automatisch auf ihn zurückübertragen werden. Mit »Control Undead« hingegen erwecken Sie bereits tote Gegner wieder zum Leben, die auch sofort den Kampf wieder aufnehmen – diesmal allerdings gegen ihre früheren Kumpels. Nicht alle Zaubersprüche stehen Ihrer Gruppe zur Verfügung, dies hängt von der Zusammensetzung der gewählten Charaktere ab: ein gutes Argument für Wiederspielbarkeit. Die grafische Repräsentation der Zaubersprüche ist sehr gut gelungen, Ihr Zauberbuch zeigt Icons und Runensymbole, die Ihre magischen Fähigkeiten darstellen. Sprüche werden mit der linken Maustaste aktiviert, ein Rechtsklick beschreibt deren Effekt. Nach derselben Methode wird auch auf sämtliche anderen Objekte im Spiel – einschließlich Monster – zugegriffen.





Harpyien sind aggressiver als gewöhnliches Federvieh. Eier legen sie auch keine.

Magische Olympiade

Die Storyelemente stehen zu rund 80% fest, Änderungen sind daher noch möglich. Sie beginnen das Spiel an den Ufern der Smaragdinsel, in einer kleinen Stadt, in der ein besonderer Wettbewerb stattfindet. Lord Markham, ein Ritter des Königs, verspricht dem Sieger das Schloß Harmondale samt der dazugehörigen Ländereien. Alles, was Sie tun müssen, um zu gewinnen, ist die schnelle Herbeischaffung einiger Artefakte: ein Zaubertrank, ein Bogen, ein Hut und andere scheinbar triviale Gebrauchsgegenstände. Kein Problem für einen gestandenen Helden mit einer unternehmungslu-





In der Magiergilde (Bild oben) können Sie gegen einen Obolus Ihr Zauberspruchpotential aufstocken. Im aufwendig geschmückten Zauberbuch (Blid unten)können auch Veteranen viele effektvolle Neuerungen eintragen.

stigen Abenteuergruppe. Später stellt sich allerdings heraus, daß es sich bei dem prunkvollen Schloß um eine heruntergekommene, von Goblins besetzte Baracke handelt. Markham suchte in Wirklichkeit nur einen kostenlosen Lakai, der in der Umgebung für Ordnung sorgt – eine Verpflichtung, die dem jeweiligen Schloßbesitzer zufällt. Da versteht es sich fast von selbst, daß sich das Land gerade im Kriegszustand befindet. Immerhin können Sie die Bruchbude als Lagerplatz für Ihre Inventargegenstände verwenden. Dies ist jedoch nicht ohne Risiko: Sowohl Banditen als auch Ihr Hauspersonal sind für außergewöhnlich lange Finger bekannt.

Das Schloß muß renoviert und der dazu notwendige Zimmermann aus den Klauen von Monstern gerettet werden. So setzt sich das Spiel im typischen Might-and-Magic-Stil fort: eine gut durchdachte, leicht verständliche Handlung mit zahlreichen Aufgaben, von denen Sie jedoch nicht alle erfüllen müssen. Mit jedem Schritt erlernen Sie zusätzliche Fähigkeiten und erweitern Ihren Erfahrungsschatz, indem Sie ganze Horden von Skelettkriegern, Drachen und Griffons ins Fantasy-Jenseits befördern.

Während des Spiels sehen Sie sich mit einem Luke-Skywalker-ähnlichen Dilemma konfrontiert. Sie müssen sich entscheiden, ob Sie dem Pfad der Dunkelheit oder der Erleuchtung folgen wollen. So erhalten Sie Zugriff auf einen neuen Set von Zaubersprüchen und verpflichten sich, der Königsfamilie die Treue zu halten (indem Sie den Krieg zwischen den Elfen und Menschen beenden) – oder Sie setzen alles daran, die Herrschaft über Enroth für sich selbst zu gewinnen. Das Land paßt sich Ihrer Wahl an, indem es gegebenenfalls neue Monster auf Sie hetzt und versucht, Ihren Eroberungsdrang zu stoppen. Alternativ erhalten Sie tatkräftige Unterstützung von den königstreuen Untertanen.

Ring frei

Der rundenbasierte Schlachtenmodus unterstützt nun auch das Bewegen der Charaktere. Ein Teil der pro Zug zur Verfügung stehenden Energie kann auf diesen Zweck verwandt werden. Mit dieser Funktion gehen Sie beispielsweise um eine Mauer herum oder suchen kurzerhand das Weite. Dadurch können Sie eine Gruppe von Gegnern an einen Punkt führen, an dem sie von anderen Nichtspieler-Charakteren wie Stadtwächtern oder Söldnern angegriffen wird. Freundlicherweise lassen Ihre Kontrahenten ihren Goldbesitz am Ursprungsort zurück, wo man ihn jederzeit aufsammeln kann. Diese Taktik erweist sich besonders für noch unerfahrene Gruppen als ziemlich einträglich.



Dieser greuliche Höhlenbewohner hat Aversionen gegen ungebetene Gäste. Nur gut, daß unser Magier gerade erst einkaufen war.

Mehr Might and Magic

Might and Magic 7 – For Blood and Honor scheint auf den ersten Blick nicht viel mehr als eine aufpolierte Version des Vorgängers zu sein. Bei genauerer Betrachtung stellt man jedoch schnell fest, daß genug neue Features implementiert und grafische Verbesserungen vorgenommen wurden, um dem Spiel das Prädikat »Echte Fortsetzung« zu verleihen. New World Computing und 3DO planen bereits neue, genreübergreifende Might-and-Magic-Titel, unter denen sich sogar ein Abenteuerspiel befinden soll. **(Markus Krichel/mash)**

Heroes of Might and Magic 3



Während man hierzulande noch der Veröffentlichung dieses im Might-and-Magic-Universum angesiedelten rundenbasierten Strategietitels entgegenfiebert, betätigen sich die amerikanischen Spieler bereits seit einigen Wochen eifrigst im Königreich Erathia. Dort treibt der untote frühere König sein Unwesen und versetzt die Bewohner in Angst und Schrecken. Aber nur so lange, bis seine Tochter Katherine, Königin von Enroth, mit einer Armee anrückt. Als Spieler übernehmen Sie das Kommando über die enrothischen Einheiten und legen dem royalen Zombie das Handwerk, indem Sie mit Ihren Helden Burgen zuerst erobern und danach ausbauen, um dort eine artenreiche Heerschar getreuer Söldner heranzuzüchten.

Der Grund, warum Sie bis jetzt noch in keiner deutschen Fachzeitschrift einen Test gelesen haben, ist ganz einfach: Hierzulande kommt ausschließlich eine lokalisierte Fassung auf den Markt, die auch möglichst bugfrei sein soll. Das wird jedoch noch einige Wochen dauern, so daß Sie erst in einer der nächsten Ausgaben mit einer ausführlichen Besprechung rechnen dürfen.

Might & Magic 7 – Facts

- ▶ Hersteller: New World Computing/3DO
- ▶ Genre: Rollenspiel
- ▶ Termin: 2. Quartal '99
- ▶ Besonderheiten: Grafisch und spielerisch stark verbesserte Version des Vorgängers.

Preview: Braveheart

Schottland den Schotten

Seit Mel Gibsons Schotten-Opus »Braveheart« denkt man bei nackten Männerbeinen wieder an Mut und Freiheitsliebe, statt an Fußball. Das Spiel zum Film soll nun selbst solche Strategenherzen höher schlagen lassen, die sonst kaum durch stramme Waden zu beeindrucken sind.

Nicht immer waren Engländer nur als begeisterte Teekonsumenten und Konstrukteure robuster Regenschirme bekannt und geschätzt. Über viele Jahrhunderte versuchten sie, mit ihrem eigenwilligen Lebensstil fremde Völker zu beglücken. Erste Erfahrungen sammelten sie in Nordfrankreich, Irland und Schottland. Besonders die Einwohner der letztgenannten Gegend waren jedoch mindestens so starrköpfig wie ihre südlichen Nachbarn und schafften es vor 600 Jahren sogar, die Besatzungstruppen zu schlagen und ihre Freiheit vorübergehend zurückzugewinnen. Anführer der Aufständischen war ein gewisser William Wallace, der später zum schottischen Nationalhelden aufstieg und schließlich von Mel Gibson in einer seiner Paraderollen verkörpert wurde.

Der im schottischen Glasgow ansässige Entwickler »Red Lemon« macht sich nun daran, in Zusammenarbeit mit Eidos ein Strategiespiel zu veröffentlichen, das die historischen Ereignisse mit Szenen aus dem Film »Braveheart« vermischt. Als erster großer Titel der 1996 gegründeten Firma soll er Rundenstrategie mit Echtzeit-Schlachten kombinieren und so auch anspruchsvolle Computerspieler ansprechen. Bevor man gegen die bösen Engländer antritt, müssen jedoch zunächst die zahlreichen Clans vereinigt werden, unter denen Schottland in eine Vielzahl von Einflußsphären zerfallen ist. Um dabei erfolgreich zu sein, ist es nützlich, in die Haut einer erfahrenen Führungspersönlichkeit zu schlüpfen. Sie kombinieren diplomatisches Geschick mit geschicktem Ressourcenmanagement und Handel, um immer mehr Einfluß zu erhalten. Mitunter ist es erforderlich, selbst gegen Ihre eigenen Landsleute zu kämpfen, die sich partout nicht den nationalen Interessen unterordnen wollen. Hauptziel ist es, schließlich eine große Streitmacht aufzubauen, mit der ein Angriff auf das englische Kernland gewagt werden kann.



Die Belagerung einer Burg in 3D-Ansicht.

Free Alba!

Die Schlachten um die Freiheit Albas, wie die gälische Bezeichnung für Schottland lautet, laufen dreidimensional und in Echtzeit ab. Es sollen nicht nur Feldschlachten gegen große Heere toben, sondern auch Dörfer geplündert und Burgen belagert werden. Die Bewaffnung orientiert sich an den damaligen Möglichkeiten, so daß die schwere Kavallerie der Engländer zu einer großen Bedrohung werden kann. Das Terrain des britischen Königreiches wurde entsprechend der korrekten Gegebenheiten bis zu einer Genauigkeit von 50 Metern digitalisiert; die Kämpfer werden wiederum anhand von Skelettmodellen animiert, damit ein möglichst realistischer Eindruck entsteht.

Um das Spiel noch authentischer zu gestalten, gewann man unter anderem Soares Wallace, Oberhaupt des Wallace-Clans und Nachfahre des legendären Freiheitskämpfers, als Berater. Wie wir uns vor Ort überzeugen konnten, hat Red Lemon damit eine sehr ungewöhnliche Persönlichkeit verpflichtet. Soares arbeitet unter anderem als Kampf-Arrangeur bei Hollywood-Produktionen, so daß zu hoffen bleibt, daß sich sein Einfluß im Spielablauf niederschlägt. Allerdings sind sich die Entwickler der Zugkraft der Filmlizenz bewußt und verwenden nicht nur den bekannten Titel, sondern zudem einzelne Szenen und Dialoge sowie das Gesicht Mel Gibsons für ihr Produkt. Zusätzliche Aktualität gewinnt das Strategiespiel durch die im Mai erstmals stattfindenden Wahlen zum neuen schottischen Parlament, von denen man sich dort mehr Autonomie verpricht. **(tw)**



Soares Wallace, ein Nachfahre des Nationalhelden, wurde bei der Entwicklung als Berater herangezogen.



Der Spieler muß geschickt mit den Gütern haushalten.

Braveheart – Facts

- ▶ Hersteller: Red Lemon/Eidos
- ▶ Genre: Strategiespiel
- ▶ Termin: Juni '99
- ▶ Besonderheiten: Kombination von 3D-Echtzeit-Schlachten mit rundenbasierter Strategie; Verwendung von Filmszenen; Netzwerk-Spiel für acht Teilnehmer.

Preview: Neues von JoWood

Raus in die Alpen

Gegensätze sollen sich ja manchmal anziehen. Vielleicht residiert die auf knallharte wirtschaftsstrategische Kost spezialisierte Softwareschmiede JoWood genau deswegen am idyllischen Ebensee in Österreich.

Als kleines Entwicklerteam begann JoWood 1995 mit vier Leuten und feierte gleich mit dem ersten Produkt, der Wirtschaftssimulation »Der Industriegigant«, einen gelungenen Einstand. Danach folgten die eher mäßigen strategischen Kämpfe von »Mayday«. Zur Zeit arbeiten die Österreicher an drei Titeln: »Die Völker«, »Verkehrsgigant« und »Der Industriegigant 2«.





Eine Amazonenstadt befindet sich im Aufbau. (Die Völker)

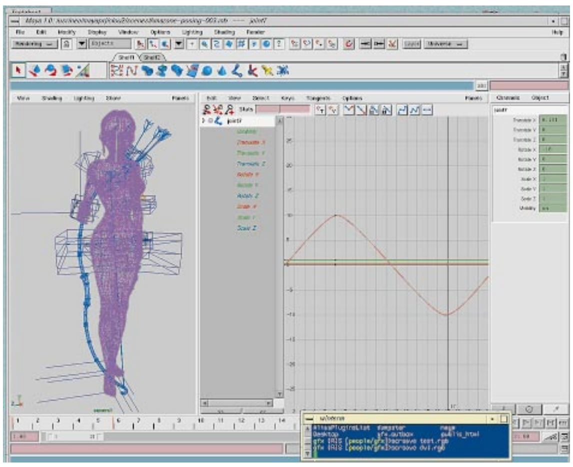
Die Völker

... stammen eigentlich aus dem Hause Neo, JoWood kümmerte sich um das Spieldesign und die Qualitätskontrolle. Die ersten Einblicke lassen auf eine packende Mischung zwischen Aufbau und Strategie hoffen.

Eigentlich war der Release des Titels schon vor Weihnachten geplant, aber JoWood wollte dann doch noch einiges am Spielkonzept geändert haben. Gegenüber der alten Version sind jetzt viel mehr Aufbauelemente zu finden, vorher ging es eher in Richtung Echtzeit-Strategie. Die drei vorhandenen Rassen haben unterschiedliche Eigenschaften. Da sind einmal die Amazonen, humanoide geschmeidige Wesen, die zum Aufbau ihrer Wirtschaft besonders auf Holz angewiesen sind und als Exportartikel hervorragende Schokotörtchen produzieren. Dann wären da die knuffigen blauen Pimons, ein friedliebendes Völkchen, das im Außenhandel vor allem auf den leckeren Pilzschnaps setzt. Die dritten und aggressivsten im Bunde sind die Sajikis, ein gefräßiges Insektenvolk, das die allseits beliebten Rauchmaden züchtet. Das Angenehme an Die Völker ist, daß zu Beginn erst einmal in aller Ruhe aufgebaut wird.

Die Gegner haben dieselbe Ausgangssituation wie Sie, daher sind vernichtende Übergriffe anfangs eher selten. Trotzdem sollten Sie die Verteidigung nicht vernachlässigen, sondern vielmehr flugs einige Jäger produzieren, denn diese sind die einzige Zivileinheit, die Nahrung beschafft, angreift und zugleich verteidigen kann.

Nach der Wahl eines Volkes gründen Sie mit einer Spezial-Einheit, dem Stadtgründer, eine Stadt. Alle Gebäude und die Vermehrung der Bevölkerung kosten Rohstoffe und Geld. Das Spiel läßt sich grob in drei Phasen einteilen. Zunächst errichten Sie eine Infrastruktur und sorgen durch den Bau von Wohnhäusern für einen Bevölkerungsboom. Abgesehen von den sofort einsetzbaren Trägern müssen Sie jeden Neuankömmling zuerst in der Schule ausbilden lassen. Mit zunehmendem Wachstum müssen Sie auch ein Auge auf die Rohstoffe werfen, die in begrenzter Menge im Umfeld der Stadt herumliegen und eingesammelt werden. Die anspruchsvolle Bevölkerung verlangt aber nicht nur Brot, sondern auch Spiele. Hier setzt nun Phase zwei ein, in der sich vieles um den schnöden Mammon dreht. Da die steuerlichen Ein-



Das Artwork einer Amazone wird verfeinert. (Die Völker)

Der Industriegigant 2

Bis zur Fertigstellung des Industriegiganten 2 wird noch einige Zeit ins Land gehen, denn frühestens im zweiten Quartal nächsten Jahres wird der Nachfolger aus dem Schuppen rollen. Dafür wird er sich von seinem Vorgänger vor allem durch seine komplett überarbeitete Benutzerführung unterscheiden. Fabriken und Verkehrsmittel werden flexibler einsetzbar sein, Fabriken produzieren dann mehrere Güter auf einmal. Geplant ist weiterhin, daß Sie Arbeitskräfte einstellen und bei Laune halten müssen.

Interview mit Johann Schilcher, Managing Director bei JoWood.

PC Player: ***Bisher habt ihr euch nur in den Genres Aufbau, Strategie und Wirtschaft hervorgetan, reizen euch nicht auch mal andere Genres?***

Johann Schilcher: Ich kann mir nicht vorstellen, einen 3D-Action-Shooter oder ein Adventure zu entwickeln. Aber ein Rollenspiel, so wie Diablo mit anderem Thema, würde mich schon reizen. JoWood sieht seine eigene Entwicklungsstärke aber nun mal im Genre Aufbau/Strategie und Wirtschaft. Unsere Leute im Haus spielen auch privat am liebsten Titel wie etwa SimCity. Zudem kann man auf der Erfahrung vorangegangener Titel aufbauen und diese sinnvoll weiterentwickeln.



Johann Schilcher im Gespräch.

PC Player: ***Meinst du, daß deutschsprachige Länder ein besonderes Faible für trockene Wirtschaftssimulationen haben?***

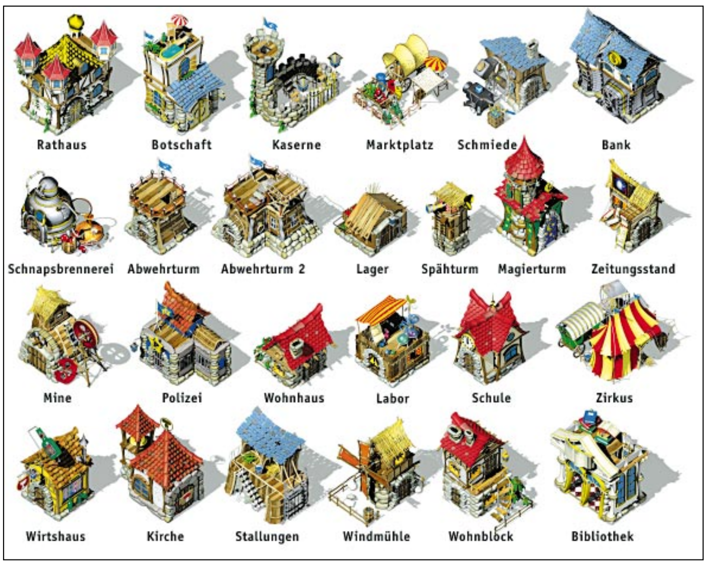
Johann: Nein, der Verkehrsgigant und der Industriegigant 2 sind Wirtschaftssimulationen der anderen Art wie etwa Transport Tycoon oder SimCity. Und damit kannst du erwiesenermaßen Leute auf der ganzen Welt begeistern.

PC Player: ***Was meinst du mit Wirtschaftssimulationen der anderen Art?***

Johann: Weg vom Planspiel, denn bei dieser Art von Wirtschaftssimulation tut sich ständig etwas auf dem Bildschirm, es ist Action. Du hantierst nicht mehr mit ein paar Statistiken herum und setzt ein paar Hebel in Bewegung, wie noch zum Beispiel bei Hanse. Das wäre für mich eine typisch deutsche Wirtschaftssimulation, in der nichts auf dem Bildschirm passiert.

künfte alleine nicht mehr für schwarze Zahlen sorgen, müssen Sie sich schnellstmöglich nach einem Handelspartner umschauen. Haben Sie den gefunden, brauchen Sie ebenfalls eine gute Prise Diplomatie. Ohne diese werden Sie auf den Verhandlungswegen schnell in die Sackgasse geraten. Denken Sie daher zweimal darüber nach, ob es eine weise Entscheidung ist, einen Krieg mit einem Handelspartner anzuzetteln. Schließlich benötigen Sie einen starken wirtschaftlichen Verbündeten, um die Bedürfnisse Ihrer Bewohner zu stillen. Anderenfalls verwandelt sich der bravste Bürger in einen unzufriedenen Würger, der dann sogar Ihren eigenen Leute an die Kehle springt.

Wollen Sie sich die Chance auf den Sieg nicht verderben, ist eine florierende Forschung unerläßlich. Sie tüfteln an 80 verschiedenen Berufen und 70 unterschiedlichen Gebäudetypen.



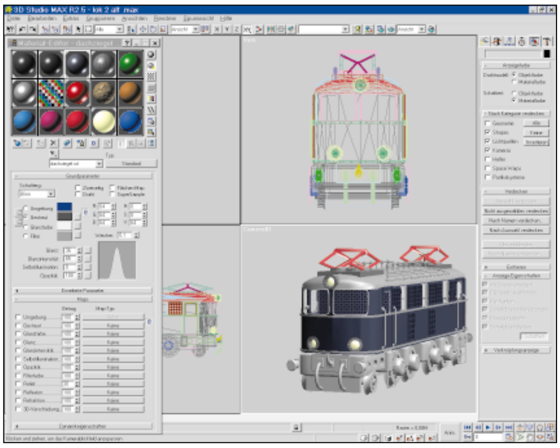
Die Pimons haben eine Menge unterschiedlicher Gebäude in ihren Städten. (Die Völker)

Verkehrsgigant

In dieser Wirtschaftssimulation managen Sie einen oder mehrere Verkehrsbetriebe. Sie müssen eine bisweilen träge und ans Auto gewöhnte



Jo Reitinger, einer der Programmierer, ist mächtig stolz auf seinen Verkehrsgiganten.



So könnte eine Straßenbahn aussehen. (Verkehrsgigant)

Bevölkerung für die Nutzung der öffentlichen Verkehrsmittel begeistern. Dabei können Sie zwischen einer Vielzahl an Transportern vom Bus über die Straßenbahn bis hin zu einer Fluglinie wählen. Aber bekanntlich schlafen die Mitbewerber nie, neben Ihnen versuchen mindestens drei weitere Gegner ein Konkurrenzunternehmen aufzuziehen. Zu Ihren weiteren Aufgaben gehört es, Verkehrsmittel in Betrieb zu nehmen, Haltestellen zu errichten und Fahrtrouten zu erstellen. Ihr Erfolg resultiert dabei zum größten Teil aus der flächendeckenden positiven Bewertung durch die Bevölkerung. Wählen Sie beim Spielen zwischen Missionen, Kampagnen, Spezialszenarien und dem obligatorischen Endlosspiel-Modus.

Der Verkehrsgigant hat zwei Spielvarianten, in der ersten sind Sie ein erfolgsorientierter Unternehmer, der nichts anderes als möglichst hohe Gewinne scheffeln will. Als Verkehrsbeauftragter einer Stadt liegt Ihnen in der zweiten Spielvariante eine zufriedene Bevölkerung und Ihre Wiederwahl am Herzen. Die Städte und Verkehrsmittel entsprechen dabei stets der jeweiligen Epoche, in der Sie beginnen.

Die Ballungsräume erstrecken sich über mehrere Bildschirme, wobei jeder der animierten Bewohner einem bestimmten Lebensrhythmus nachgeht. Für Abwechslung sorgen jede Menge Zufallsereignisse: Unfälle, Veranstaltungen und Staus, für die Sie Lösungen aus dem Hut zaubern müssen.

(nr/md)

JoWood – Facts

Spiel	Genre	Termin
Der Industriegigant 2	Wirtschaftssimulation	2. Quartal 2000
Die Völker	Strategie	Mai '99
Verkehrsgigant	Wirtschaftssimulation	Juni '99

15 Blizzard Fanpakete zu gewinnen

Wer kennt sie nicht, die fulminanten Echtzeit-Schlachten von Starcraft, Starcraft: Brood War und Warcraft 2. Für alle Strategen oder solche, die es noch werden wollen, wird es ab Mai die Helden dieser Spiele als circa 20 cm große, stabile Action-Figuren im Fachhandel sowie direkt unter www.blizzard.de im Online-Shop für 30 Mark zu kaufen geben. Aber Sie müssen nicht unbedingt Ihren Geldbeutel plündern, denn die PC Player verlost gemeinsam mit Blizzard 15 fette Fanpakete.

Mit etwas Glück werden Sie stolzer Besitzer einer dieser Figuren und der vielen anderen interessanten Preise. Um mitzumachen, genügt eine Postkarte mit dem Stichwort: Blizzard. Bitte senden Sie diese an folgende Adresse:

WEKA Consumer Medien
Redaktion PC Player
Stichwort: Blizzard
Gruber Str. 46 a, 85586 Poing.
(Bitte schicken Sie keine E-Mail, sondern nur Postkarten.)

Mitarbeiter der WEKA-Gruppe, der Firma Blizzard und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 17. Mai '99.
Jedes Fanpaket enthält Preise im Wert von ca. 500 Mark.


Action-Figur Zerg


Action-Figur Protoss


Action-Figur Human


Action-Figur Terraner


Action-Figur Orc

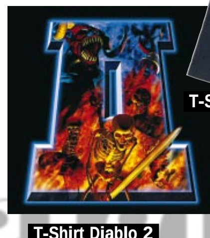

Warcraft 2 Exklusiv Edition


Diablo 1


Starcraft


Starcraft: Brood War


T-Shirt Blizzard


T-Shirt Diablo 2


Blizzard Mouse Pad


T-Shirt StarCraft

Aktuell



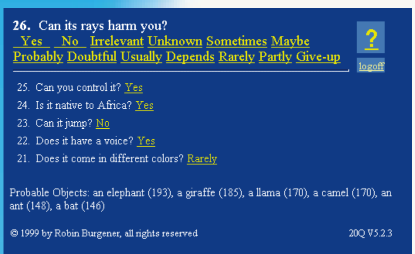
DAS SURFBRETT

Oldies but goldies – wenn Sie nicht nur Emulatoren herunterladen, sondern auch echte Atari-Spiele besitzen wollen, weiterlesen! Außerdem dabei: lernende Computer und die afrikanische Tierwelt.

Wer bin ich?

Mal ehrlich: Die sogenannte Künstliche Intelligenz in Spielen verdient ihren Namen oft nicht im geringsten – der Computer spielt mehr als einmal unfair oder zieht seine Einheiten in Strategiespielen schneller als der beste General. Ein Beispiel für »echte« Intelligenz ist das vielgerühmte Psychiater-Programm »Eliza«, das Patienten davon zu überzeugen suchte, daß auf der anderen Seite einer Wand ein Mensch sitze, der die Fragen und Antworten des Patienten kommentiert. Robin Burgener frischt noch einen Oldie auf: den lernenden Computer, der irgendwann so viel weiß, daß er vielleicht eine eigene Intelligenz entwickelt. Das Spannende an der Sache ist, daß Sie selbst mithelfen dürfen: Auf der »20 Questions«-Homepage denken Sie sich etwas aus den Bereichen Tier, Pflanze, Mineral oder Unbekannt aus – und dann wird geraten. Sie dürfen die Fragen mit ja, nein, weiß nicht, manchmal und ähnlichen Dingen beantworten. Nach einer Weile hat es der Computer entweder erraten, oder Sie dürfen ihm sagen, welchen Begriff er noch nicht kennt. Anschließend teilt er Ihnen seine neuen Kenntnisse mit, teils spontanes Wissen (»ein Ochse hat vermutlich keine Räder«), teils, was er vorher noch nicht wußte (»ein Computerspiel existiert nicht in anderen Dimensionen«). Mal sehen, wann die Kiste so schlau ist, selbst Spieletests zu schreiben ...

http://come.to/20q



26. Can its rays harm you?
Yes No Irrelevant Unknown Sometimes Maybe
Probably Doubtful Usually Depends Rarely Partly Give-up
? logoff

25. Can you control it? Yes
24. Is it native to Africa? Yes
23. Can it jump? No
22. Does it have a voice? Yes
21. Does it come in different colors? Rarely

Probable Objects: an elephant (193), a giraffe (185), a llama (170), a camel (170), an ant (148), a bat (146)

© 1999 by Robin Burgener, all rights reserved 20Q V5.2.3

Hmm ... können die Strahlen eines Elefanten töten? (20 Questions)

Konsole mio

Oldie-Freunde kennen »www.davesclassics.com« schon lange als Quell' manch alter Spiele und Emulatoren. Zuletzt bekam Dave ein paar Probleme mit der IDSA, der Vereinigung amerikanischer Softwarehersteller, und mußte zahlreiche ROMs von seinem Server nehmen. Außerdem schläft die Konkurrenz nicht: »Emux« bedeutet Emulation Excitement, und aufregende Dinge bieten sich vor allem Zeitzeugen der Videospiel-Frühzeit. Von Atari 2600 bis Vectrex reicht die Latte der alten Maschinen, für die es hier Software und Programme gibt, um diese auf dem heimischen Hochleistungs-Pentium zu fahren. Zu den Perlen gehören beispielsweise die noch heute erstaunlich frisch wirkenden Prügelspiele der »Streets of Rage«-Reihe für Segas Mega Drive, »Pitfall 2« für das Atari 2600 oder Titel für die PC Engine, der ersten Konsole mit CD-ROM-Laufwerk. Aus der rechtlichen Grauzone zieht sich das Emux-Team so: Jeder Besucher muß erklären, daß er die herunterzuladenden ROMs entweder besitzt oder nur als interessierter Programmierer ansehen möchte und sie weder weiterverkauft noch -verteilt.

http://www.emux.com/



Das waren noch Zeiten: Auf dem »System 16«-Emulator für alte Sega-Automaten läuft auch das legendäre »Outrun«. (Emux)



1,300,000 *Atari / Jaguar Video Game Cartridges*

There are 46 titles to select from these 2600

and 7800 game cartridges.

COST: $0.80 each

Atari Game Cartridges 7800 Series: Centipede / Asteroids / Dig Dug / Galaga / Joust / Ms Pac-Man / Pole Position / Xevious / Ballblazer / Scrapyard Dog/Basketball / Hat Tricks / Winter Games / Baseball / Dark Chambers / Donkey Kong / Donkey Kong Jr / Tower Toppler / Jinks / Barnyard Blaster / Ninja Golf / Meltdown / Robotron / Super Huey //Desert Falcon .

Atari Game Cartridges 2600 Series: Space Invaders / Baseball / Football / Phoenix / Ms Pac-Man /Dig Dug / Battlezone / Galaxian / Gravitar / Jungle Hunt / Kangaroo /Joust / Pole Position / Pac Man Jr / Solaris / Venture /Dark Chambers /
Super Football .

Click on ATARI/JAGUAR ORDER FORM

So viele Spiele, so wenig Platz – wo mögen die 1,3 Millionen Atari-Module wohl lagern?

Schnäppchenjagd

Post aus Kansas City gefällig? Die Firma O'Shea Ltd. kauft tonnenweise alten Plunder von bankrott gegangenen Firmen auf und vertickt ihn supergünstig über das Internet. Neben zwei Millionen roten Tupperware-Pizzaschneidern (Stück für $ 0,05) oder dem »Aura Interactor« ($ 110, »nach kurzem Einstellen der Kontrollen spüren Sie die Action Ihrer Lieblingsspiele, TV-Sendung, Filme und CDs«) gibt es auch, umm, Sinnvolleres: 1,3 Millionen alte Atari-Spiele warten auf neue Besitzer. Das Stück kostet schlappe 80 Cents, und ein original »Space Invaders«, »Battle zone« oder »Phoenix« sollte in keinem Haushalt fehlen. Na gut, eine Konsole gibt es eher auf dem Flohmarkt – andererseits dürften Sie jetzt ganz legal einen entsprechenden Emulator samt ROM bei Emux runterladen.

http://www.oshealtd.com/

Fotosafari

Mit diesen Zeilen verabschiedet sich der Autor in einen zweieinhalbwöchigen Urlaub. Um Ihren Trennungsschmerz etwas zu kompensieren und im Geiste mitzufliegen, hilft vielleicht ein Blick in die »Africam«. Die ist zwar nicht auf ein Glas Cola gerichtet, aber das süße Zuckerzeugs stillt den Durst ja sowieso nicht nachhaltig. Besser wäre da reines, klares, kaltes Wasser – und das gibt es gleich in Hektolitern: Die Kameras in Südafrika sind nämlich in zahlreichen Naturparks, genauer, an deren Wasserlöchern aufgebaut, wo täglich allerlei Wildgetier vorbeischaut und einen kräftigen Schluck nimmt. Zwar nicht so warm wie ein direkter Trip in den Süden, aber dafür werde ich in die Kamera winken, wenn ich zufällig ein Objektiv erspähen sollte. Versprochen! **(ra)**

http://www.africam.com





Wilde Tiere auf dem Monitor: Die Africam macht's möglich.

Release-Liste

Aktuelle Erscheinungstermine

Age of Empires 2



Braveheart



Daikatana



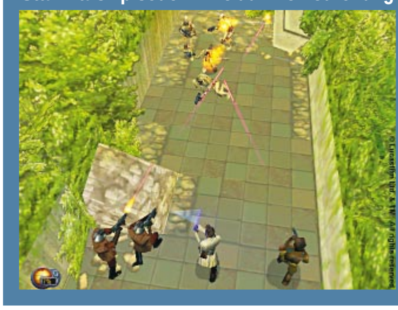
Driver



Giants



Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung



Titel	Hersteller	Genre	Termin
AD&D Planescape: Torment	Interplay	Rollenspiel	3. Quartal '99
Age of Empires 2	Microsoft	Echtzeit-Strategie	3. Quartal '99
Battlezone 2	Activision	Echtzeit-Strategie	September '99
Black and White	Lionhead/Electronic Arts	Strategie	3. Quartal '99
Braveheart	Eidos/Red Lemon	Echtzeit-Strategie	Juni '99
C&C 3 – Tiberian Sun	Westwood/Electronic Arts	Echtzeit-Strategie	Juni '99
Conquest	Digital Anvil/Microsoft	Echtzeit-Strategie	3. Quartal '99
Daikatana	Eidos/Ion Storm	3D-Action	September '99
Dark Reign 2	Activision	Echtzeit-Strategie	3. Quartal '99
Diablo 2	Blizzard/Sierra	Action-Rollenspiel	3. Quartal '99
Discworld Noir	Perfect/GT Interactive	Adventure	April '99
Drakan	Psygnosis	Action-Adventure	Mai '99
Driver	Reflections/GT Interactive	Rennspiel	Mai '99
Earth 2150	Topware	Echtzeit-Strategie	September'99
Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	Echtzeit-Strategie	2. Quartal '99
Freelancer	Digital/Anvil/Microsoft	Genre-Mix	2000
Force Commander	LucasArts	Echtzeit-Strategie	3. Quartal '99
Giants	Interplay	Action	Juli '99
Gorki 17	Topware	Rollenspiel	August '99
Gothic	Piranha Bytes	Rollenspiel	3. Quartal '99
Heavy Gear 2	Activision	SF-Simulation	2. Quartal '99
Heroes of Might & Magic 3	New World Computing/UbiSoft	Strategie	Mai '99
Homeworld	Yosemite/Sierra	Strategie	April '99
Indiana Jones und der Turm von Babel	LucasArts	Action-Adventure	September '99
Interstate '82	Activision	Action	Juli '99
Jagged Alliance 2	Sir-Tech/Topware	Strategie	April '99
Lady, Mage & Knight	Attic/Infogrames	Rollenspiel	4. Quartal '99
Lands of Lore 3	Westwood/Electronic Arts	Rollenspiel	2. Quartal '99
Le Mans 24 Hours	Infogrames	Rennspiel	Juni '99
Loose Cannon	Digital Anvil/Microsoft	Action	4. Quartal '99
MechWarrior 3	FASA Interactive	SF-Simulation	Mai '99
Messiah	Shiny/Interplay	Action	3. Quartal
Metal Fatigue	Psygnosis	Echtzeit-Strategie	Juni '99
Panzer Elite	Wings Simulation/Psygnosis	Simulation	2. Quartal '99
Outcast	Infogrames	Action-Adventure	April '99
Quake 3 Arena	id Software/Activision	Action	3. Quartal '99
Rayman 2	UbiSoft	Jump-and-run	3. Quartal '99
Seven Kingdoms 2	Interactive Magic	Strategie	2. Quartal '99
Shadow Company	Interactive Magic	Strategie	Juni '99
Star Trek: New Worlds	Interplay	Echtzeit-Strategie	2. Quartal '99
Star Wars Episode 1: Racer	LucasArts	Rennspiel	Juni '99
Star Wars Episode 1: Die dunkle Drohung	LucasArts	Action-Adventure	Juni '99
Starlancer	Digital Anvil/Microsoft	SF-Simulation	4. Quartal '99
System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	Rollenspiel	4. Quartal '99
Tonic Trouble	Ubi Soft	Action-Adventure	Juni '99
Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog/GT Interactive	Echtzeit-Strategie	3. Quartal '99
Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	Rollenspiel	2. Quartal '99
Unreal Tournament	Epic/GT Interactive	3D-Action	April '99
Vampire	Activision	Rollenspiel	4. Quartal '99
Wet Attack	CDV/New Generation	Action-Adventure	Mai '99

Alle Änderungen in der Tabelle sind rot markiert.

Die PC Player Gruft



Es stand in PC Player 5/94 – die Spielewelt vor 5 Jahren.

Titelthema

Irgendwo in Texas sitzt Lord British in seiner Burg und sinniert darüber, wie man die Ultima-Rollenspiele modernisieren und einer größeren Zielgruppen schmackhaft machen kann. Die Entwicklung von »Ultima 9« ist anhaltend zäh, doch die ganze Chose hatten wir schon einmal ... Als vor fünf Jahren »Ultima 8: Pagan« erschien, wurde revolutionäres Serienneuland betreten. Mit Isometrieansicht, Actionelementen und herunterrationalisiertem Tiefgang sollte die RPG-Serie auch Gelegenheitsspieler ansprechen. Die bissen dummerweise nicht so recht an, gleichzeitig wurde aber die alte Fangemeinde verprellt. Trotz vieler guter Ansätze setzte sich Pagan als Action-Adventure-Rollenspiel zwischen die Stühle. Hoffen wir, daß Ultima 9 solche Identitätskrisen umgehen kann, wenn es eines Tages erscheint.

Schöne Spiele

Die am höchsten bewerteten Spiele in dieser Ausgabe:

Ultima 8: Pagan (89 von 100 Punkten)
Fleet Defender (81)
UFO (X-COM) (74)
Myst (73)
The Horde (71)



Ultima 8: Pagan

Mysteriöser Hit

Neulich, beim Kreuzworträtsel: »Den Massenmarkt erschließendes Simpelklick-Adventure mit vier Buchstaben«: M-y-s-t! Das Spielephänomen der Gebrüder Miller hatte bereits auf dem Macintosh für Aufsehen gesorgt, als 1994 die PC-Umsetzung erschien. »Myst« ist eines der meistverkauften Computerspiele aller Zeiten und bis zum heutigen Tage fest mit den amerikanischen Charts verwachsen. Spektakuläre HiRes-Standbilder und einfachste Einklick-Bedienung sprachen ein Millionenpublikum jenseits der üblichen Spielefreaks an. In Deutschland loderte das Myst-Fieber auf kleinerer Flamme; auch der 1997 erschienene Nachfolger »Riven« war nur ein Achtungserfolg. **(Heinrich Lenhardt/md)**

NACH SPIEL

Erst ein paar Monate nach seinem Erscheinen läßt sich absehen, ob ein großer Titel zum erwarteten Hit avancierte oder floppte. Diese neue Rubrik wirft daher ein Schlaglicht auf die populärsten Publikumslieblinge – respektive solche, die es gerne geworden wären.

Forgotten Realms – Baldur's Gate



■ Kurzbeschreibung

Der Spieler verkörpert in diesem Rollenspiel eine Waise in einer typischen Phantasie-Welt. Sie marschieren dabei durch die farbenprächtige, »Diablo«-ähnliche Landschaft der sogenannten Schwertküste und lösen unzählige Mini-Quests. Ihr Hauptaugenmerk richten Sie aber auf das Geheimnis Ihrer Herkunft, wofür Sie vor allem die quicklebendige Riesenstadt Baldur's Gate erforschen müssen. Die AD&D-Regeln von TSR dienen als Spiel-Grundlage.

■ Tester-Meinung:

Es gibt zwar einige Macken – ein leicht überladenes Mini-Quest-System oder die etwas unterbelichtete Wegroutine – durch die edle Aufmachung und die stimmungsvolle Story wird man allerdings mehr als entschädigt. Die sehr große Spielwelt, die von stimmungsvoller Musik umschmeichelt wird, wirkt außerdem sehr real. Dafür sorgen unter anderem Verweise auf Götter und die Geschichte der Schwertküste, die fast an die Dichte eines »Mittelerde« erinnern. Roland und Volker waren sich deshalb einig: Gold und zweimal fünf Sterne für das Mammutepos.

GOLD PC Player

■ Hersteller:



Für Interplay ist Baldur's Gate sowohl in Deutschland, als auch international ein ebenso unerwarteter wie dringend benötigter Erfolg. Man hatte hierzulande mit einem Gesamtverkauf von höchstens 50 000 gerechnet, inzwischen wurden bereits über 90 000 Exemplare an den Spieler gebracht, Tendenz weiter steigend. Projektleiter Ray Muzyka von Bioware (hier einmal in echt und als Baldur's-Gate-Paladin – schließlich wurden sämtliche Charakterbilder realen Angestellten von Bioware nachempfunden) sieht verschiedene Gründe für den Verkaufsschlager. Viele Vorschläge von Fans wurden bedacht und schufen seiner Meinung nach die nötige Mainstream-Ausrichtung. Des weiteren half sicher die AD&D-Lizenz, die für ein ausgewogenes Kampf-System gerade in höheren Leveln sorgt.



CHART-ERFOLGE:

In den Media Control Charts schlug »Baldurs Gate« mit Donnerhall ein:

Januar 1999	Platz 1
Februar 1999	Platz 4

■ Händler:

Thomas Maier vom Münchner Spiele-Fachgeschäft »PC Fun« wundert sich nicht weiter über die hohen Verkaufszahlen; er hat sie wegen der guten Vorberichte und Kundennachfragen erwartet. Zum unglücklichsten Zeitpunkt kamen aber die Differenzen zwischen Interplay und Acclaim, dem alten Publisher von Interplay. Dadurch waren die Regale just während der größten Nachfrage drei Wochen lang völlig Baldur-frei.



Die fehlende Landkarte in der deutsche Version wurde von den meisten Käufern nicht als so großes Handicap gesehen, da sie im Internet verfügbar ist (etwa www.ieway.com/~yeast/).

Auch Bugs wurden praktisch nicht angesprochen. Ärgerlicher waren Unwuchten in einigen CDs, die störende Laufwerksgeräusche verursachten. Diese Exemplare wurden aber auf Verlangen der Kunden anstandslos ersetzt. Eine weitere Händlertheorie für den enormen Absatz ist die Größe des Programms (fünf CDs!), wodurch das Schwarzbrennen umständlicher und weniger lohnend wird.

LESER-CHARTS

Die PC-Player-Leser sind bei der Beurteilung von Baldur's Gate eher zurückhaltend:

Januar 1999	Platz 25
Februar 1999	Platz 8

■ Leser

Etliche Leser sind von Baldur's Gate sehr angetan und halten es für eines der besten Spiele der letzten Jahre. Aber hier grämen sich viele über die fehlende Landkarte und die mäßige deutsche Umsetzung. Udo Danier, E-Mail, meint: »Die Sprachausgabe wurde eindeutig nicht von professionellen Sprechern gemacht und vermiest einem den Spaß. Hier wurde wieder mal am falschen Ende gespart.« Lars Berger, Gießen, regt sich über die Zensur auf: »Einmal mehr wurde uns dummen, naiven und keinerlei Blutszenen aushaltenden Käufern eine zensierte Version vorgesetzt. Typisch.« Ein Handicap sah so mancher in der Erfahrungspunktegrenze von 89 000. So weit wie Jörg Wagner, E-Mail, der zum Bioware/Interplay-Boykott aufrief, ging sonst niemand. Er schrieb uns: »Ich verlange deshalb, daß a) der Kaufpreis erstattet wird oder b) ich jegliche Add-ons kostenlos erhalte.« Offizielle Begründung von Bioware: Mit zu guten Spielercharakteren wird das Spielsystem leicht aus den Angeln gehoben und der Kampf gegen die Endgegner zu leicht. Im nächsten Add-on »Tales of the Swordcoast« (erscheint Anfang Mai) wird es deshalb abermals eine Grenze bei bei 161 000 Punkten geben. **(uh)**

Baldur's Gate – Steckbrief

Hersteller:	Bioware(Interplay
Genre:	Rollenspiel
Test in Ausgabe:	2/99

Gesamtwertung: 85

Aktuell

Der Stuhl *des Captains*

Bis zum Sommer müssen Trekker warten, bis sie den Stuhl des Captains eines Föderationsraumschiffes in **Starfleet Command** besetzen dürfen. Entsprechende Sitzgelegenheiten bieten ihnen noch sechs weitere Rassen in ihren jeweiligen Vehikeln an; darunter befinden sich natürlich Klingonen, Romulaner und Lyraner, aber auch einige völlig neue Rassen. Dank des eingebauten Kampagnengenerators sieht jeder Feldzug anders aus, also wird auch jede gestartete Karriere anders ablaufen. Sie kommandieren dabei bis zu drei Schiffe aus einer Auswahl von 50 verschiedenen mit insgesamt über 300 Modifikationen. Im All laden dann Asteroidengürtel und Sternennebel zu geschickten taktischen Manövern ein. **(mash)**



Über 50 Schiffstypen stehen zur Verfügung, etwa dieser romulanische Lizenznachbau eines D-7-Schlachtkreuzers – vielleicht sogar mit Tarnschirm ... (Starfleet Command)

Starfleet Command – Facts

▶ Hersteller:	Flat Cat/Interplay
▶ Genre:	Strategie
▶ Termin:	2. Quartal '99

KURZ NOTIERT

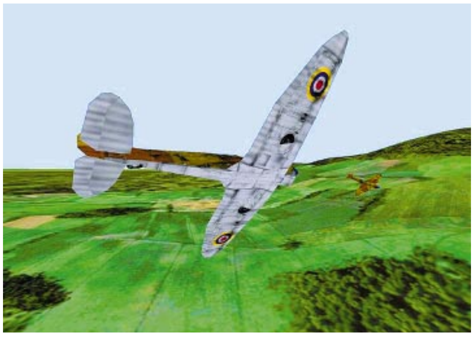
➔ **Noch ist die erste Add-on-CD zu Baldur's Gate nicht erhältlich, da wird schon das zweite Missionspack angekündigt.**

➔ **Das Adventure Sanitarium ist nun bei Egmont Interactive komplett auf Deutsch für 100 Mark erhältlich.**

➔ **Weitere Zusatzkarten für SimCity 3000 hat Maxis anläßlich des St. Patrick's Day (17.3.) auf der Webseite www.simcity3000.com bereitgestellt.**

➔ **Und noch ein 3D-Shooter: Entwickler Infinite Machine arbeitet an einem bisher noch unbenannten Programm, das die »Unreal«-Engine benutzt.**

Mit Lederkappe und Seidenschal



Auf britischer Seite finden Sie natürlich die Spitfire. (Flight Combat)

Looking Glass betritt Neuland, das es gerade nicht mehr in die Vorschau unseres Propellerflieger-Schwerpunkt geschafft hat: Um mit der Engine von »Flight Unlimited 3« nicht nur zivile Flugsimulationen zu basteln, werkeln die Programmierer der Firma aus Boston gerade an **Flight Combat – Thunder over Europe**. Dieses Programm ist alles andere als friedlich und katapultiert Sie in das Cockpit mehrerer Kampfflieger und Bomber des Zweiten Weltkrieges; im einzelnen handelt es sich um die Me-109 und die Ju-87 Stuka sowie die Spitfire und den US-Bomber B-24 Liberator. Im letzteren besetzen Sie mehrere Positionen wie Pilot und Bordschütze, zusätzliche Maschinen sind in Planung, aber noch nicht bekannt..

Als Szenario haben sich die Glasgucker genau wie alle Konkurrenten Europa ausgesucht, also werden Sie abermals die Luftschlacht um England und die Abwehr von Bombern über Deutschland nacherleben. Der Realismus sowie die künstliche Intelligenz der Computerpiloten läßt sich stark variieren, das Schlachtfeld soll mit vorrückenden Panzern und Schiffen dynamisch sein. **(mash)**

Flight Combat – Facts

▶ Hersteller:	Looking Glass/EA
▶ Genre:	Flugsimulation
▶ Termin:	3. Quartal '99



Auch im virtuellen Cockpit lassen sich die Anzeigen ablesen. (Flight Combat)



Beliebtes Aus-Flugsziel: Der Arc de Triomphe. Wahrzeichen großer Städte werden allesamt modelliert. (Flight Combat)

Spielen Sie *eine Rolle!*

Topware Interactives Manga-inspiriertes Rollenspiel **Septerra Core** nähert sich ebenfalls der Vollendung. In dem Spiel, welches geneigte RPG-Freunde in ein Fantasy-Szenario entführt, sind sieben Welten zu erkunden, bevor Sie zum Kern, dem »Septerra Core«, vorstoßen. Bis dahin werden Sie herausfinden, daß es keine absolut guten oder bösen Charaktere gibt. Trotzdem müssen Kämpfe ausgefochten werden, die zwar rundenbasiert sind, aber ein Zeitlimit haben. Dabei unterstützen Sie neben Ihrer Party bis zu acht weitere Charaktere, auf die Sie im Spielverlauf treffen. **(mash)**

Septerra Core – Facts

▶ Hersteller:	Valkyrie Studios/ Topware Interactive
▶ Genre:	Rollenspiel
▶ Termin:	2. Quartal '99



Aktuell

Godfathers *und andere Paten*

Bei **Streetwars**, dem Quasi-Nachfolger von »Constructor« schlüpfen Sie in den Anzug eines »Godfathers«. Ihr Zielist es, mit Ihrem Gangsterclan verschiedene Städte zu beherrschen. Jede Menge Leute stehen Ihnen dabei hilfreich zur Seite, darüber hinaus auch einige zwielichtige Gestalten: Prostituierte, Psychopathen, Rowdies und sogar Geister. Alles Personal, das Sie brauchen, wird in Ihren Gebäuden ausgebildet. Wie flott gebaut wird, hängt von den Reserven ab. Einen Überblick über sämtliche Arbeiter, Gebäude und Ressourcen wie Geld oder Baumaterial bietet das Menü. Die Iconleiste zeigt zusätzlich noch allerlei Statistiken.



Bauen Sie hintereinander die verschiedenen Lokalitäten. (Streetwars)

Vom Menü aus können Sie Ihre Bandenmitglieder direkt zum jeweiligen Einsatzort schicken. Drei weitere Clans und die Polizei haben Ihnen in jedem Level den Krieg erklärt. Beginnen Sie einen neuen Level, treten Sie immer von Ihrem Hauptquartier aus zu weiteren Gebietseroberungen an. Alle Gebäude lassen sich mehrfach upgraden. Haben Sie Ihr Gebiet in einer Stadt über mehrere Stadtteile ausgedehnt, helfen Ihnen U-Bahnen bei der Beförderung Ihrer Charaktere. Jedes Mitglied der Gangsterfamilie ist individuell steuerbar. 500 Charaktere in einem Level, 50 Missionen und zehn Terrains sollen für einen respektablen Umfang und für langes Spielvergnügen sorgen. **(nr/mash)**



▲ Das Gebäude mit dem Kreuz ist von der Polizei geschlossen worden. (Streetwars)



Wer läßt sich nicht gern verwöhnen? (Streetwars)

Streetwars – Facts

▶ Hersteller:	System3/Infogrames
▶ Genre:	Echtzeit-Strategie
▶ Termin:	Mai ’99

Lulas *Rückkehr*



Auf dieser Brücke herrschen strenge Kleidervorschriften.



Manche Dinge sind einfach füreinander geschaffen: Kartoffelchips und Bier, Torte und Kaffee, Computer und Erotik. Schon richtig – nach wie vor gehören CDs mit eindeutigem Inhalt zu den meistverkauften Produkten, obwohl oft nur schlecht eingescannte Bilder zum Preis eines Playboy-Jahresabos angeboten werden. Die Karlsruher Firma CDV verspricht da Abhilfe und will mit einer komplexen Mischung aus Wirtschaftssimulation, Adventure und Actionspiel auf anspruchsvolle Weise den Triebstau heimischer Computernutzer abführen. In der Rolle des unbeholfenen Bug soll der Spieler der blonden Lula zur Hilfe eilen, deren Heimatplanet »Pleasure 6« vom bösen Pimperator bedroht wird. Dieser lustfeindliche Weltraumwutz will die stark libidinösen Ureinwohner der fremden Welt in wahre Schlappschwänze verwandeln, was Sie natürlich nicht zulassen können. Man sieht, **Wet Attack** ist ein durchaus imperialismuskritisches Spiel, das den ethnozentrischen Mitteleuropäern aufschlußreiche Einblicke in eine völlig fremdartige Kultur gewährt. Nebenbei darf man seine Managerfähigkeiten unter Beweis stellen sowie in Weltraumschlachten gegen die Flotte des Pimperators kämpfen.

Schon Lulas Auftritte in den beiden Vorgängertiteln »Wet – The Sexy Empire« und »Lula Inside« wurden durchaus kontrovers diskutiert, aber zu den neuen Eskapaden des Blondschopfs meint PR-Managerin Claudia Rieflin voller Überzeugung: »Lula hält, was Lara verspricht.« Nachdem die Oberweite der Software-Amazone gegenüber ersten Vorentwürfen auf physikalisch vernünftige Maße zurechtgestutzt wurde, ist man diesem Ziel zumindest ein Stück näher gekommen. **(tw)**



Schlappe Männer werden von einer examinierten Schwester wieder aufgerichtet.

Wet Attack: The Empire Cums Back – Facts

▶ Hersteller:	CDV
▶ Genre:	Genre-Mix
▶ Termin:	2. Quartal '99

Weltkrieg am PC

Mit der US-Luftwaffe beschäftigt sich **USAF**, das neue Produkt von Jane's Combat Simulations. Vier Zeitperioden werden simuliert, nämlich der Vietnam- und der Golfkrieg, Übungseinsätze über dem heutigen Amerika und ein fiktiver Konflikt in deutschen Landen. Die semidynamischen Kampagnen sollen unterschiedliche Missionsverläufe bieten, außerdem gibt es einen Karrieremodus mit motivationsfördernden Orden und Beförderungen. Über 60 Einsätze warten auf die acht Kampfflugzeuge, die von der alten F-105 »Thunderchief« über die F-4 bis hin zum Stealth Fighter F-117A und der F-22 Rapier reichen.



Auch die F-16 steht für Sie bereit. (USAF)



Treffer! Wäre doch gelacht, wenn wir mit der F-22 nicht diesen B-2-Bomber abschießen könnten. (USAF)

Mit diesem Spiel feiert »Jane's World War« Premiere, eine Internet-Spielzone, ähnlich der Novaworld von Novalogic. Bis zu 120 Spieler fechten pro Arena einen Krieg aus, in dem Sie als Staffelmitglied genau geplante Einsätze fliegen können oder allein an Schnellmissionen teilnehmen. USAF soll für dieses Projekt als Beta-Test dienen, weitere Jane's-Produkte werden in Zukunft folgen. **(mash)**

USAF – Facts	
▶ Hersteller:	Jane's Combat Simulations
▶ Genre:	Flugsimulation
▶ Termin:	3. Quartal '99

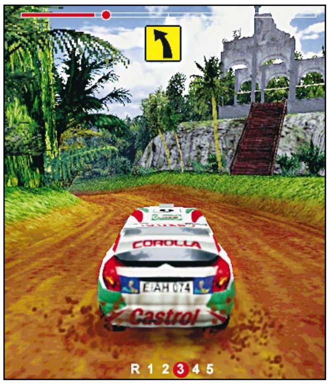
Wer ist der *Meister?*

Das durch seine »Pinball Dreams« berühmt gewordene Programmierteam Digital Illusions bringt nach dem schicken »Motorhead« nun als nächstes **Rallymasters** heraus. Hierfür sicherte sich Publisher Gremlin eine Namens-Lizenz, und zwar die von »Michelin – Race of Champions«. Dabei treten Sie auf der Insel Gran Canaria gegen über 70 Fahrer an, insgesamt sorgen über 50 (!) Strecken und mehr als 60 verschiedene Autos komplett mit originaler Bemalung für adäquate Abwechslung. Je nach Wunsch fahren Sie mit vier weiteren Wagen um die Wette oder gegen die Zeit von Etappe zu Etappe. Neben den Netzmodi können Sie auch im Splitscreen-Modus an einem PC gegeneinander antreten. Zur schicken, von Digital Illusions gewohnten Grafik soll auch ein hoher Realitätsgrad kommen, der das Fahrverhalten der Boliden gut simuliert. **(mash)**



Auch ein Mitsubishi Charisma gerät manchmal ins Schleudern. Die Bemalungsschemata entsprechen der Realität. (Rallymasters)

Reale Fahrzeuge wie etwa der Toyota Corolla wurden ebenfalls eingebaut. (Rallymasters)



Rallymasters – Facts	
▶ Hersteller:	Gremlin
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	Juli '99

And the Winner is....

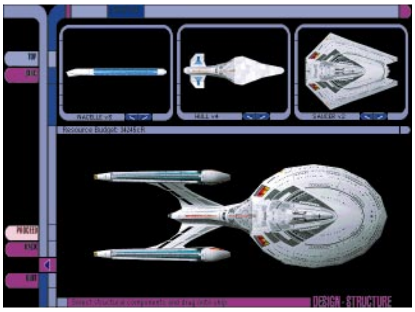
Aufgelistet finden Sie alle 350 Gewinner aus dem Geburtstagsquiz in der PC Player 1/99. Herzlichen Glückwunsch!

M. Abraham, Dresden; S. Adrian, Neuburg; C. Albrecht, Northeim; A. Alexejew, Engelskirchen; S. Altorfer, CH-Küsnacht; C. Anstätt, Höheinöd; R. Bansen, Berlin; H. Barthelt, Bad Neuenahr; C. Bartholomä, Mannheim; P. Bastos, Fürstenfeldbruck; M. Bäumer, Heilbronn; T. Baumgärtner, Roßtal; M. Becker, Bitburg; K. Bee, Vöhringen; C. Begemann, Berlin; W. Behammmer, Meitingen; H. Behrens, Emsdetten; D. Benkarth, Ehrenkirchen; D. Benz, CH-Schleitheim; T. Berg, Philippsburg; S. Berger, A-Wien; H. Berthauer, Monheim; H. Beyer, Bad Harzburg; B. Bialas, Unna; W. Binder, Eberberg; D. Birgel, Schleiden; A. Bittig, Cottbus; C. Blechschmidt, Kasbach; H. Bockshammer, Münster; T. Böhning, Weinheim; J. Borontzy, Havixbeck; H. Bosch, Weilheim; B. Bösel, Hofheim; C. Botzenhardt, Paffenhofen; D. Brandt, Speyer; C. Breda, Unna; S. Breuckmann, Oer-Erkenschwiek; B. Brodrück, Bottrop; H. Buch, Münster; J. Buchholz, Berlin; F. Bürmann, Brühl; P. Buse, Hirschberg; A. Busekros, Kalletal; M. Büttinghaus, Menden; C. Cencic, A-Graz; S. Ceylan, Hildesheim; D. Cosic, Berlin; A. Czibere, Düsseldorf; M. Damm, Bad Harzburg; R. Dauster, Saarbrücken; G. De Bock, Lüdenscheid; D. Deitmann, Berlin; S. Dietl, Barienrode; C. Dittmann, Goldkronach; S. Dolezal, Geisenheim; V. Döpel, Mannheim; T. Draht, Ilsede; J. Dreiling, Frankfurt/M.; M. Dünnebier, Norden; D. Eckardt, Stuttgart; A. Eisenach, Frankfurt/O.; D. Engelmann, Roßtal; J. Epple, Kelkheim; M. Ernst, Langen; W. Eßmann, Köln; J. Evers, Winsen; M. Faisst, Waiblingen; J. Falkenberg, Berlin; A. Falturz, Stuttgart; S. Feldmann, Celle; A. Fichtner, Dessau; R. Fiebig, Paderborn; C. Fiedler, Wilhelmshaven; H. Findeisen, Überlingen; A. Fischer, Wuppertal; B. Fischer, Mainz; K. Flenker, Köthel; M. Frey, Frankfurt/M.; A. Fries, Neunkirchen; B. Fröhlich, Damscheid; K. Fromme, Porta Westfalica; H. Fuß, Nidda; T. Gädecken, Ovelgönne; K. Gebert, Regenstauf; S. Gendo, A-Wien; J. Gerold, Schwäbisch Hall; A. Gertz, Berlin; H. Gesthuysen, Xanten; T. Geunand, Griesheim; F. Glanschneider, Pulheim; E. Glodek, Osnabrück; R. Gnauzt, CH-Bergdietikon; K. Göller, Berlin; J. Gönsch, Steinbach; A. Grabow, Treuenbrietzen; B. Graser, Schotten; T. Grasmück, Mettmann; T. Greinert, Northeim; D. Grob, Schwalmtal; S. Gröhbühl, Neuwied; T. Haap, Mössingel; C. Haberkorn, Ravensburg; O. Hagel, Eschach; D. Hagemann, Bornheim; T. Hagemann, Hannover; G. Haines, Altranstädt; I. Hamader, Burgdorf; N. Harbach, Staufenberg; C. Hardt, Suhl; F. Hartmann, Schneeberg; D. Hartmann, Langenhagen; T. Hartmann, Dormagen; E. Haseloff, Bechhofen; C. Haupt, Kassel; J. Heidrich, Düsseldorf; I. Hein, Plauen; A. Heinemann, Drolshagen; S. Hellinghausen, Dortmund; B. Henkel, Geisenheim; A. Henning, Bad Homburg; J. Hepp, Karlsbad; M. Hesse, Frankfurt/O.; K. Hinsch, Erdweg; I. Hippin, Erbach; B. Holstein, Borgholzhausen; M. Hösen, Kaarst; T. Hotz, Bickendorf; T. Hub, Idar-Oberstein; R. Hunziner, CH-Reitnau; M. Hurm, Weildorf; A. Hüsen, Kaarst; D. Husmann, Sudwalde; F. Intelmann, Plieningen; T. Jäger, Erfurt; K. Jakobi, Worms; A. Janke, Halstenbek; G. Jaschek, Sünching; C. Jene, Bad Vilbel; M. Jentsch, Hötzelsroda; C. Jessen, Berlin; T. John, Hannover; L. John, Hamburg; C. Junge, Velten; D. Kannemann, Erfurt; M. Keck, Winhöring; T. Keiner, Metzels; M. Keßler, Stuttgart; N. Khadem-al-Charieh, Berlin; N. + A. Kilian, St. Ingbert; E. Kim (co H.Wagner), Stuttgart; J. Kingele, Stuttgart; B. Kirchner, Lage; P. Klath, Recklinghausen; A. Kleber, Bamerg; R. Klenner, Gladbeck; K. Klevenhagen, Berlin; A. Klingbeil, Oberhausen; J. Knakowski, Schöllkrippen; A. Knappek, Ludwigsurg; U. Knauerhase, Cremlingen; D. Kniep, Heidelberg; M. Kollmer, München; S. Königstein, Flensburg; K. Köpplinger, A-Bruck; L. Kotthoff, Leipzig; A. Kranz, Ludwigshafen; S. Kremers, Mönchengladbach; V. Kreuzer, Schieder; G. Krisch, Bad Neustadt; R. Krüger, Zeichfeld; I. Kuhnholz, Rimbach; M. Kunkler, Kaiserslautern; H. Lange, Berlin; A. Langenhorst, Stuttgart; T. Langhammer, Halle/Saale; A. Lee, Geldern; H. Lee, Tübingen; C. Lehmann, Rostock; H. Leiner, Frankfurt /M.; C. Lenz, Braunschweig; R. Lettau, Friedberg; R. Lewis, Fischbachau; J. Lewolter, Neunkirchen; S. Leyh Bannurah, Münster; P. Libuda, Recklinghausen; H. Liesering, Würzburg; T. Linder, CH-Buchs; P. Lindstädt, Schleiden; P. Maaß, Waldshur-Tienegn; R. Mantei, Lehrte; T. Märte, Sipplingen; U. Matthes, Sonnefeld; T. Matuska, A-Wien; K. Mauch, Dinkelscherben; C. Maus, Wuppertal; M. Maxeimer, Berlin; U. Meier, Biedenkopf; C. Meißner, Schlangenbad; L. Melmer, L-Bereldange; G. Melzer, Weißebfels; H. Merta, Wangen; A. Mette, Gera; H. Metzger, Lick-Muschenheim; M. Meyer, Unna; D. Miels, Fahrenzhausen; M. Milbradt, Oberröblingen; S. Mühels, Langensebbold; A. Müller, Saarbrücken; C. Müller, Troisdorf; L. Müller, Wahlstedt; A. Müller, Stockstadt; A. Munoz, Freising; C. Münz, Waiblingen; A. Muscharski, Elmshorn; J. Mutter, Waldshut; M. Niepel, Göppingen; P. Nippen, Meerbusch; M. Nitschke, Bad Salzdetfurth; S. Noack, Hamburg; S. Nobereit, Konstanz; M. Nolden, Euskirchen; P. Odonkor, Köln; J. Oechs, A-Graz; M. Ohnheiser, Stadtbergen; H. Ott, Roßhaupten; S. Pahnke, Düsseldorf; S. Panetzky, Heidelberg; N. Paubel, Berlin; O. Paul, Neunkirchen; S. Paul, Neunkirchen; A. Pauls, Baden Baden; C. Pause, München; I. Pendzig, Nortorf; Z. Petrovic, Bremen; R. Pfaar, Ovelgönne; M. Plate, Burgdorf; D. Plate, Konstanz; T. Pleßmann, Erfurt; H. Pobl, Bremen; H. Pohlmeier, Bielefeld; A. Potschien, Hamburg; G. Pottel, Offenbach; D. Pravida, Rangsdorf; R. Przybilla, Rattiszell; C. Pschibil, Viersen; T. Rahle, Pirna; T. Rau, Greiz; R. Ray, Kassel; M. Reichardt, Rimbach; T. Reichert, Böblingen; E. Reinke, Berlin; R. Remus, Köln; W. Reunes, Köln; C. Revermann, Lingen; M. Richter, Leipzig; S. Rinne, Porta Westfalica; F. Romer, Bergheim; J. Römer, Gudensberg; O. Rosenau, Bremen; D. Rosenwasser, CH-Zürich; U. Rütten, Krefeld; W. Sassmann, A-Gmünd; J. Sauer, Hainburg; D. Schaller, Würzburg; A. Schauermann, Lingen; F. Schimmelpfennig, Celle; S. Schmid, Luckenwalde; M. Schmidt, A-Jennersdorf; S. Schmidt, Bad Ems; D. Schneider, Rabenau; J. Schneider, Bonn; H. Schneider, Lippstadt; P. Schneider, Ettlingen; J.Schönowsky, Frankfurt; M. Schöpf, Issingen; M. Schröder, Oerlinghausen; S. Schröder, Augsburg; P. Schübel, Weißenstadt; R. Schülein, Wilhelmsthal; K. Schwarz, Rimbach; S. Schwarze, Groß Lindow; S. Selke, Wusterhausen ; S. Sesterhena, Bad Honnef; V. Settgast, Braunschweig; C. Söchting, Haverlah; S. Sponsel, Barbing; M. Spurk, Bad König; J. Stammel, Altenholz; R. Stark, Meckenbeuren; A. Steckel, Uslar; S. Steinelt, Aue; T. Steiner, Berchtesgaden; R. Steinhorst, Lahnstedt; M. Stender, Marl; S. Stöckel, Jena; F. Stoll, Böbingen; J. Stoll, Nürtlingen; A. Striedinger, A-Graz; V. Strohscherer, Fürstenfeldbruck; Y. Strubbe, Köln; C. Sturm, Jena; Y. Südlaczck, Bottrop; C. Szarkowski, Bielefeld; S. Szedlak, Dietzenbach; M. Teichgräber, Chemnitz; M. Thumm, Filderstadt; A. Thyri, A-Gr. Wiesendorf; R. Tietjens, Hamburg; A. Tokarski, Schwarzenbeck; M. Tuppeck, Freiberg; T. Urban, Nohra; A. Vogel, Meuchen; S. Vogel, Bamberg; S. Vogelsang, Fischbach; D. Vogt, Hamburg; R. Von Bargen, Achsheim; A. Voß, Kiel; M. Walker, Nortorf; M. Walker, CH-Appenzell; H. Weber, Müssen; C. Weber, Friedberg; B. Weber, Roßdorf; B. Weber, CH-Stein; F. Webera, Hoyerswerda; J. Weidauer, Bremen; S. Weidt, Unna; R. Weiser, Tauchritz; S. Weiß, Zwönitz; A. Weiß, Aue; U. Weschollek, Mülheim ; F. Wester, Köln; B. Weyers, Krefeld; J. Weyrauch, Wächtersbach; T. Widra, Dippoldiswalde; D. Wiemann, Schwinge; B. Wilke, Herne; R. Wilke, Herne; A. Winkler, Tröbitz; M. Winter, Elze; H. Wolf, Eltrille; T. Wrobel, Nürnberg; M. Würthele, Osterholz; B. Xarder, Cleebronn; M. Zedler, Altenburg; S. Zimmer, Hamburg; T. Zimmer, Duisburg; D. Zoschke, Burg; O. Zuhrt, Neuruppin; S. Zuschlag, Bad Vilbel;

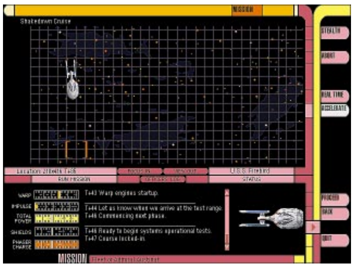
Schiffszimmermann

Womit soll man einem Star-Trek-Fan und PC-Besitzer nach gut 30 Jahren noch das Geld aus der Tasche ziehen? Wie wäre es mit dem **Starship Creator** von den Machern der recht passablen Enterprise-Enzyklopädie und des Besichtigungsprogramms »Captain's Chair«?

Damit dürfen Sie endlich Ihr eigenes Raumschiff konstruieren. Zur Auswahl stehen sieben Schiffsklassen, darunter die bekannten Constitution-, Galaxy- oder Sovereign-Raumer. Grundregel: Je neuer ein Kahn, desto mehr Startkapital müssen Sie auf der Werft lassen. Auf Wunsch modifizieren Sie die Warp-Gondeln, den Rumpf und die Untertassensektion – dann noch einen markigen Namen ausgesucht, und Sie können an die Inneneinrichtung gehen. Dazu gehören Sensoren und Transporter, Waffen, Quartiere und vieles mehr. Dann warten rund 100 Trek-Heroen von Spock bis Kes auf ihre Mobilmachung. Auch hier gilt: Große Namen kosten großes Geld. Das können Sie verdienen: in automatisch ablaufenden Mini-Missionen, bei denen Sie allenfalls mal einen »Ab nach Hause!«-Button anklicken müssen. Klingt theoretisch gut, praktisch lahmt's gewaltig: Die Auswahl an unterschiedlichen Schiff-Komponenten ist sehr begrenzt. Eine Mission darf beliebig oft absolviert werden – Ihr Konto füllt sich, Sie kaufen die dicksten Pötte mit der besten Mannschaft. So mutiert die CD zur Zen-artigen Beschäftigungstherapie, gegen die das Angeln in einer Badewanne eine herzinfarkthervorufende Aktion ist. Wohlweislich ersannen die Programmierer den Stealth-Modus, der die Mission in einem Winz-Textfenster darstellt. Eine CD nur für den Trekker, der alles haben muß – immerhin dürfen Sie eigene Bilder und Missionen einbauen. **(ra)**



Guten Abend, welche Untertasse hätten's denn gern? (Starship Creator)



Selbstablaufende Missionen – der bestgetarnteste Bildschirmschoner des Universums. (Starship Creator)

Star Trek: Starship Creator – Facts

▶ Hersteller:	Simon & Schuster/ Blue Byte
▶ Preis:	rund 50 Mark
▶ Betriebssystem:	Windows 95/98
▶ Warp-Faktor:	4 von 10

Triumvirat *von Novalogic*

Für dieses Jahr hat der kalifornische Hersteller Novalogic drei Spiele in petto: Schon im Wonnemonat Mai wird **F-22 Lightning 3** in den Geschäften stehen, nach »F-22 Raptor« die dritte Flugsimulation mit Lockheed-Martins neuem Wundervogel. Über 50 lineare Missionen sind zu absolvieren, natürlich können Sie per Novaworld an Multiplayer-Gefechten über das Internet teilnehmen. Spielerisch werden Sie nun mit Wettereffekten wie Regen, Schnee und Sturm konfrontiert. Wer schon immer gern mit Atomwaffen zündelte, kann dies mit taktischen Nuklearwaffen tun, die im Arsenal bereitliegen.

Eine Mischung aus »Delta Force« und »Starsiege Tribes« soll **Maximum Overkill** werden, ein in der nahen Zukunft angesiedelter 3D-Shooter mit taktischen Elementen. Solospieler vergnügen sich in rund 40 Aufträgen mit futuristischen Waffen sowie zehn Sorten Panzern und Hubschraubern. Bis zu 32 Gegner treffen sich in Multiplayer-Matches und sollten den besten Mix aus Fahrzeugen wählen. Vom Optischen her benutzt Novalogic abermals die Voxelspace-Engine.

Novalogic – Facts

Spiel	Genre	Termin
F-22 Lightning 3	Flugsimulation	Mai '99
Maximum Overkill	3D-Shooter	2. Quartal '99
Tachyon: The Fringe	SF-Simulation	3. Quartal '99



▲ Wettereffekte wie dieser Regen spielen nun eine größere Rolle; den Hauptpart übernimmt natürlich wieder die F-22. (F-22 Lightning 3)



Kann die Verwandtschaft mit Delta Force aufgrund der Voxelspace-Engine nicht verleugnen: Maximum Overkill.

Dritter Titel im Bunde ist **Tachyon: The Fringe**, der Sie über 500 Jahre in die Zukunft versetzt. Die Erde wird von Großkonzernen beherrscht, die den Weltraum ausbeuten. Inmitten eines Konfliktes zwischen der Megacorps GalSpan und den Kolonisten, die im tiefen All wohnen und sich Boras nennen, müssen Sie sich für eine Seite entscheiden. Das brauchen Sie aber nicht sofort zu tun, denn es gibt viel zu erforschen. Neben der reinen Herumfliegerei bauen die Designer also Adventure- und Storyelemente ein. Je nach Ihrem Verhalten ändert sich die Richtung des Storyverlaufs – etwas ganz Neues für Novalogic. **(mash)**



Im Weltall ist was los: Außer vielen anderen Schiffen finden Sie etwa diese riesige Raumstation. (Tachyon: The Fringe)

Über Stein *und Stock*



Schlamm-schlacht in England; strömender Regen ließ diesen Fahrer vom Weg abkommen. (V-Rally)

Mit über 2,5 Millionen verkauften Exemplaren war **V-Rally** auf der PlayStation ein großer Erfolg. Grund genug für Infogrames, sich an einer PC-Umsetzung zu versuchen. Ganz ähnlich wie bei anderen Rallyeprogrammen fahren Sie in acht Ländern um den Titel des Weltmeisters, anders als in Wirklichkeit geht es aber auf den Pisten recht belebt zu. Vom reinen Übungskampf gegen die Uhr einmal abgesehen, starten Sie zeitgleich mit mehreren Gegnern. Für Gesellschaftslöwen gibt es also keinen Grund mehr, wegen zu großer Einsamkeit auf das Rallyefahren zu verzichten. Die anderen Teilnehmer drängeln Ihnen häufig dichter ans schmucke Blechkleid, als Ihnen lieb sein kann.



Die Rennstrecke in Indonesien ist zwar stark von Urwaldwuchs umrahmt, auf die asphaltierte Straße traut sich das Grünzeug aber nicht. (V-Rally)

Auf ein naturgetreues Tuning-Modell wurde weitgehend verzichtet. In »Simulation« können Sie lediglich die Federung, die Getriebe-Übersetzung oder die Schaltform verändern, im »Action«-Part nicht einmal dieses. Wer also schon immer nach einem Spiel Marke »Colin McRae Rally«-light gesucht hat, wird erfreut sein. Die üblichen Wetterkatastrophen wie Regen, Schnee oder Nebel (ein Lawinenmodus ist nicht vorgesehen) und die grundverschiedenen Schauplätze sorgen auch so für genug Abwechslung. Gewiefte Piloten dürfen sich über manches Bonusautos freuen. Ein Schmankerl der nostalgischen Art sind dann Fahrzeuge wie die Ente oder andere Kultfahrzeuge, mit denen Sie keine Siegeschancen haben, aber im direkten Vergleich das Leistungspotential der Rallyeboliden erst richtig beurteilen können. **(uh)**

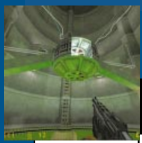


Der Subaru Imprezza ist allen, die bereits begeistert »Colin McRae Rally« gespielt haben, ein guter Freund. (V-Rally)

V-Rally – Facts

▶ Hersteller:	Infogrames
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	April ‘99

SPIELE-CHARTS



LESER TOP 20 PC Player

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
NEU 1	(1)	**Half-Life (deutsch)** Sierra
2	(2)	**Need for Speed 3** Electronic Arts
3	(5)	**Die Siedler 3** Blue Byte
4	(9)	**Anno 1602** Sunflowers
5	(7)	**Dark Project: Der Meisterdieb** Eidos
6	(8)	**Starcraft** Sierra
7	(4)	**FIFA 99** EA Sports
8	(25)	**Baldurs's Gate** Interplay
9	(26)	**Diablo** Sierra
10	(15)	**Caesar 3** Sierra
11	(14)	**Grim Fandango** LucasArts/THQ
12	(10)	**NHL 99** EA Sports
13	(13)	**Falcon 4.0** Microprose
14	(6)	**Unreal** GT Interactive
NEU 15	(NEU)	**SimCity 3000** Electronic Arts
16	(3)	**Tomb Raider 3** Eidos
17	(12)	**Commandos** Eidos
18	(11)	**Fallout 2** Interplay
NEU 19	(NEU)	**Star Wars: Rogue Squadron** LucasArts/THQ
NEU 20	(NEU)	**Return to Krondor** Sierra

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Februar 1999.



VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
NEU 1	(NEU)	**Alpha Centauri** Electronic Arts
NEU 2	(NEU)	**SimCity 3000** Electronic Arts
3	(2)	**Die Siedler 3** Blue Byte
4	(1)	**Baldur's Gate** Interplay
5	(3)	**Tomb Raider 3** Eidos
6	(4)	**Anno 1602** Sunflowers
7	(7)	**Falcon 4.0** Microprose
8	(8)	**Railroad Tycoon 2** Take 2
9	(–)	**Half-Life (deutsch)** Sierra
10	(9)	**Caesar 3** Sierra
11	(5)	**Dark Project: Der Meisterdieb** Eidos
12	(6)	**FIFA 99** EA Sports
NEU 13	(NEU)	**Worms Armageddon** Microprose
NEU 14	(NEU)	**Kurt: Der Fußballmanager 99** Koch Media
15	(15)	**Star Wars: Rogue Squadron** LucasArts/THQ
16	(11)	**Gangsters** Eidos
17	(10)	**Need for Speed 3** Electronic Arts
18	(12)	**European Air War** Microprose
19	(14)	**Age of Empires** Microsoft
20	(17)	**Flight Simulator 98** Microsoft

Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: 16.–29. Februar 1999.

MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.

Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiheftes in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke, und versenken Sie das gute Stück im nächstgelegenen Briefkasten.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

USA-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
1	(NEU)	**SimCity 3000** Electronic Arts
2	(5)	**Indiziertes Spiel** Sierra
3	(1)	**Baldur's Gate** Interplay
4	(NEU)	**Alpha Centauri** Electronic Arts
5	(2)	**Cabela's Big Game Hunter 2** Activision
6	(NEU)	**Deer Hunter 2 3D** GT Interactive
7	(4)	**Flight Simulator 98** Microsoft
8	(6)	**Deer Avenger** Sierra
9	(7)	**Combat Flight Simulator** Microsoft
10	(10)	**Myst** The Learning Company

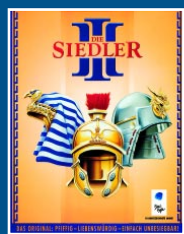
Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: Februar 1999.

ENGLAND-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
1	(NEU)	**Alpha Centauri** Electronic Arts
2	(NEU)	**SimCity 3000** Electronic Arts
3	(NEU)	**Delta Force** NovaLogic
4	(2)	**Indiziertes Spiel** Sierra
5	(1)	**Baldur's Gate** Interplay
6	(NEU)	**A Bug's Life** Disney Interactive
7	(–)	**Indiziertes Spiel** Virgin
8	(5)	**Combat Flight Simulator** Microsoft
9	(3)	**Tomb Raider 3** Eidos
10	(NEU)	**Worms Armageddon** Microprose

Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: Februar 1999

GEWINNER



**Der Preis diesmal von Blue Byte:
5 mal Die Siedler 3**

Gewinner:
Werner Gehl, Norderstedt
Andreas Neumaier, Schierling
Henning Pohl, Bremen
Robert PrÑger, Berlin
Catrin Wartner, Neukirchen



Udo Hoffmann

»Best Buy«

aktuelle Kaufempfehlungen der Redaktion:

- **Action:**
  Half-Life, deutsch (Sierra)
  Test in PC Player 12/98
- **Action-Adventure**
  Dark Project - Der Meisterdieb (Eidos)
  Test in PC Player 2/99
- **Adventure:**
  Grim Fandango (LucasArts)
  Test in PC Player 1/99
- **Rennspiel:**
  Superbike WCS (Electronic Arts)
  Test in PC Player 4/99
- **Rollenspiel:**
  Baldur's Gate (Interplay)
  Test in PC Player 2/99
- **Simulation:**
  Falcon 4.0 (Microprose)
  Test in PC Player 2/99
- **Sport:**
  FIFA 99 (EA Sports)
  Test in PC Player 1/99
- **Strategie (Echtzeit):**
  Commandos (Eidos)
  Test in PC Player 7/98
- **Strategie (Runden):**
  Civilization Call to Powwer (Activision)
  Test in PC Player 5/99
- **Weltraumaction:**
  X-Wing Alliance (LucasArts)
  Test in PC Player 5/99
- **Wirtschaft und Aufbau:**
  Die Siedler 3 (Blue Byte)
  Test in PC Player 1/99

start

Indizierungshärten

Tatort: Das kleine Kino in der Kreisstadt. Mehrere pubertierende Jünglinge drücken sich an einem Werbeplakat die Nase platt. »Die Sado-Maso-Zombies des Marquis de Sade metzeln Doktor Frankenstein.« Klingt ja eigentlich reichlich schwachsinnig, würde da nicht die Unterzeile »Erst ab 18!« für Interesse sorgen. Die Indizierung erweist sich zwar als lästig; aber einige Zeit später können sich alle an einem Videorekorder das Meisterwerk betrachten. Wie gut, daß es große Brüder/Kumpels mit entsprechenden Beziehungen gibt.



Manche Spiele wie Half-Life sind zwar nur in der deutschen Version frei erhältlich. Fürs Fluchen in der Öffentlichkeit wurde bei uns aber noch niemand verknastet.

Im Computerspielbereich existieren ähnlich wirksame Hindernisse. Von daher ist das in periodischen Abständen wiederkehrende Genörgel über die BPjS nicht so ganz ernstzunehmen. Riskieren Sie doch mal einen Blick über die Grenze. Es gibt Länder, die in ihren Jugendschutzbestrebungen so rigide und kompromißlos sind, daß die deutschen Regularien im Vergleich dazu wie tolerante Alt-68er-Vorschriften wirken. So erstaunte uns neulich die Nachricht über einen drohenden Prozeß gegen einen gewissen Timothy Boomer aus Michigan, USA. Herr Boomer war während einer Kanufahrt auf dem Fluß Rifle in selbigen geplumpst und hatte seinen Unmut in einigen Kraftausdrücken geäußert. Zwei Minderjährige und ein Hilfssheriff bekamen das mit. Folge: ein anhängendes Gerichtsverfahren, es drohen 90 Tage Haft. Denn in den Vereinigten Staaten ist Fluchen in der Öffentlichkeit und noch dazu vor Kindern ein ernstzunehmendes Verbrechen.

Jedes Land hat halt seine eigenen kleinen Indizierungsschwerpunkte. In den gängigen US-amerikanischen TV-Produktionen werden Sie niemals einen nackten Busen erblicken, bei uns geht es meist schon im Vorabendprogramm unzüchtiger zu. Dafür darf in den Staaten wiederum jeder, der nur halbwegs geradeaus gehen kann, mit einer Waffe um sich ballern. Deutschland ist bei diesem Thema zum Glück ein wenig sensibler. Insgesamt - so dünkt mir - können wir mit unseren lokalen Eigenheiten noch ganz zufrieden sein.

Ihr

U. H.

So werten wir

Kritisch, kompetent und gründlich: In den Testlabors von PC Player trennen sich schöne Spiele von faden Festplatten-Verschmutzern. Unser Bewertungskasten ist mit Informationen vollgepackt.

Diese Software-Grundlage braucht der Testkandidat.

Auf welche Version beziehen sich unsere Wertungen?

Der Name der Firma, die das getestete Spiel veröffentlicht.

Auflistung der 3D-Standards, die unterstützt werden.

Ist das Programm auch ohne Fremdsprachen-Kenntnisse spielbar?

Wieviel menschliche Spieler können gleichzeitig antreten?

Laut Hersteller das minimale System, welches das getestete Programm benötigt.

Laut unserer Redaktion das minimale System, das Sie haben sollten, damit das Spiel vollen Spaß bringt.

PC Player Spiele-Test

Hersteller:	WEKA-Soft
Testversion:	Beta vom Januar '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: 3Dfx, Matrox Mystique
Hardware, Minimum: Pentium/90, 8 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 16 MByte RAM, 3Dfx-Karte, 4 MByte Video-RAM

PC Player Wertung

Grafik:	100	Sound:	30
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	50

Spielspaß: 98

GRAFIK: Schöne Aussichten oder häßliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

EINSTIEG: Aller Anfang ist schwer. Muß aber eigentlich nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem getesteten Programm zurecht.

STEUERUNG: Im Idealfall ist sie so lecker-leicht, daß sich das Programm fast von selber spielt. Mit undurchsichtigen Options-Wüsten erntet der Kandidat hingegen wenig Punkte.

SOUND: Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen paßt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

KOMPLEXITÄT: Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Komplexitäts-Wertung.

MULTI-PLAYER: Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS
Auf den Punkt gebracht: Am Ende des Tages kommt es auf die »Spielspaß«-Wertung an. Egal, wie toll die Grafik ist oder was der Sound hergibt – der Spielspaß bleibt ausschlaggebend für die Kaufentscheidung. Ist das geprüfte Programm ein Motivationskünstler, oder regt es so wenig an wie die alljährliche Steuererklärung? Der Spielspaß wird fein auf einer Skala von 1 bis 100 bewertet, um ihn möglichst gut mit dem von anderen Spielen vergleichen zu können. Den mit dieser Ausgabe neugestalteten »Gold-Player« vergeben wir ab 85 »Spielspaß«-Punkten, den heiß begehrten und ebenfalls runderneuerten »Platin Player« gibt's erst ab einer 9 (»72, 73 oder gar 74?«) wird auf einer Redaktionskonferenz besorgt, bei der alle Spieletester diese Wertung gemeinsam absegnen.

GOLD PC Player

PLATIN PC Player

DIE DREI GEBOTE

PC Player hat sich drei Leitsätze auf die Fahne geschrieben, die bei jedem Test beherzigt werden.

»No Hype«

Keinen Respekt vor großen Namen. Bloß weil ein Spiel seit Jahren in aller Munde ist, muß es nicht automatisch ein Meisterwerk werden. In PC Player gibt es auch keine fragwürdigen Exklusiv-Deals, bei denen noch vor Beginn des Testvorgangs bestimmte Wertungen in Aussicht gestellt werden.

»Aktualität ist gut, Seriosität ist besser«

Um Sie möglichst aktuell über neu erscheinende Spiele zu informieren, testen wir manchmal auch Vorabversionen und Betas. Die müssen allerdings wirklich testreif sein. Sollten noch eklatante Mängel in einer »testfähigen« Version bestehen, die angeblich noch bereinigt werden, dann schieben wir die Besprechung im Zweifelsfalle um einen Monat und warten lieber auf die Endversion.

»Play hard«

Ein PC-Spiel ist in der Regel eine 100-Mark-Investition; also eine Größenordnung, die man nicht leichtfertig verplempern möchte. Die Tests von PC Player sind sach-lich-streng, damit Sie kein Geld für Mittelmaß und Murks vergeuden. Sprich: Unser Wertungsspektrum fängt nicht erst bei 70 Punkten an. Damit es bei aller Härte fair zugeht, wird jedes Programm von einem Tester beurteilt, der das entsprechende Genre schätzt und kennt.

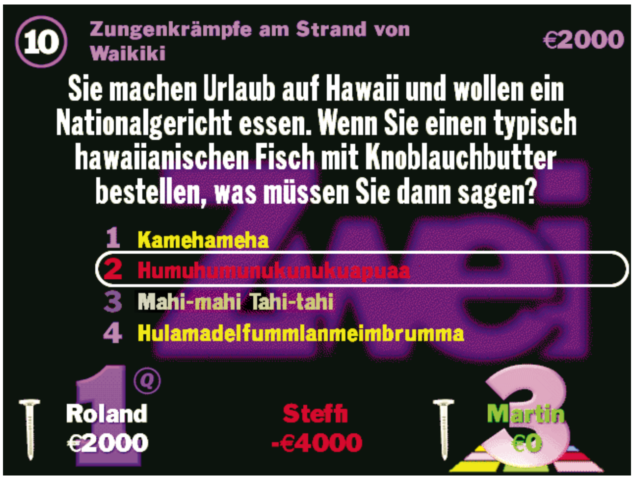
10 = katastrophal
20 = schlecht
30 = enttäuschend
40 = mäßig
50 = durchschnittlich
60 = ordentlich
70 = gut
80 = sehr gut
90 = genial
100 = perfekt

PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen wie Grafik, Sound und so weiter beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt.

Denkspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

You don’t know Jack 2

Jack is back: Nach dem großen Erfolg der abstrusgenialen Quiz-Show und dem langen »Mehr davon!«-Quengeln vieler Fans gibt’s jetzt endlich »You don’t know Jack 2«.



▲ Gut für den nächsten Urlaub: das kostenlose Sprachtraining in Hawaiianisch.

Kuki, mach die Fragen klar, wir haben hier wieder drei lebensmüde Spieler! – Alles klar, kommen sofort, die können ja schon mal ihre Namen eintippen. Also, Sie sind dran: Finger an die Tastatur und ausgesucht, ob es 21 oder sieben Raterunden sein dürfen, dann geht es los.

Huch? Déja vu? Gab es das alles nicht vor gut einem Jahr schon mal? Stimmt genau, für dieses Wissen bekommen Sie aber leider noch keine virtuelle Geldprämie, die diesmal vorausschauend in Euro gehalten ist.

»You don’t know Jack 2« gleicht seinem älteren Bruder fast wie ein eineiiger Zwilling dem anderen: Funk und Fernsehen, Historisches und Aktuelles, Wissensschaft und barer Unfug gehören unter anderem zum Fakten-Pool, aus dem der irre Jack Ihnen und bis zu zwei Mitspielern mehr als 800 Fragen stellt. Das alles natürlich nicht »Trivial Pursuit«-dröge, sondern extrem spritzig: Mit welchen Waffen würde das zum »Kantate Kid« mutierte Karate Kid in einer Filmfortsetzung seine Widersacher attackieren? Wie würde ein junger Mann heißen, der sein ganzes Leben lang von Kameras beobachtet wurde, als Striptease-Tänzer auftritt und eine Show in Las Vegas bekommt? Na? Für Abwechslung sorgen wie im ersten Teil Spezialfragen, in denen Sie einen Reimsatz erraten oder entscheiden müssen, ob beispielsweise Jean-Paul Gauthier ein katholischer Geistlicher oder ein Modedesigner ist. Neu dabei sind echt kniffelige »Total unmögliche Fragen«, der »Flotte Dreier« (Sie ordnen einen Begriff wie Glück, Pech und Schwefel einem anderen zu), die »Super Sound-Frage« (lustiges Tierstimmenraten & Co.) sowie eine Gast-Frage, bei der ein Gaststar beziehungsweise dessen Stimmenimitator zu Ihnen spricht.



Tja, Steffi, jetzt mußt Du Dich entscheiden: Kategorie 1, 2 oder 3?

Sollte gerade Weihnachten, Ostern oder ein anderer Feiertag sein, warten kleine Extra-Gags auf Sie. Außergewöhnlich gut kommt wieder das lose Mundwerk von Moderator Jack, und wenn Sie nach Spielende etwas warten, belohnt Sie das Lokalisierungsteam mit einem genial-geschmacksverwirrten Werbeprogramm. **(ra)**

Roland Austinat ★★★★

Wenn Sie schon den ersten Jack kennen, führt für Sie kein Weg an You don’t know Jack 2 vorbei. Was? Sie haben dieses geniale Quiz noch nie gesehen? Dann wird es erst recht Zeit für einen Spurt zum Spielehändler: Mit diesem Programm machen Sie aus einem noch so großen »Computerspiele sind doof«-Verfechter einen feurigen Tastatur-Liebhaber. Besonders gut gefällt mir, daß die Fragen a) nicht einfach nur Wort für Wort übersetzt wurden (sonst gingen viele US-spezifische Gags flöten), und daß sie b) recht aktuelle Themen wie »Titanic« oder »Die Truman Show« umkreisen.
Tja, und wenn die nächste Party absolut nicht in Schwung kommen will, drapieren Sie einfach ein paar Stühle um Ihren Schreibtisch, starten You don’t know Jack 2 und schauen der sich flugs bildenden Menschentraube aus sicherer Entfernung zu. Dabei kann es nur dummerweise passieren, daß Sie Ihre Gäste gar nicht mehr vom Rechner wegbekommen ...

+ Glorreicher Sprecher
+ Extrem witzige Fragen
– Allein etwas trist

You don’t know Jack 2

Hersteller:	Berkeley Systems/Take 2
Testversion:	Beta vom Februar ’99
Betriebssystem:	Windows 3.1, 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	bis 3 (an einem PC)
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	486DX2/66, 8 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 16 MByte RAM

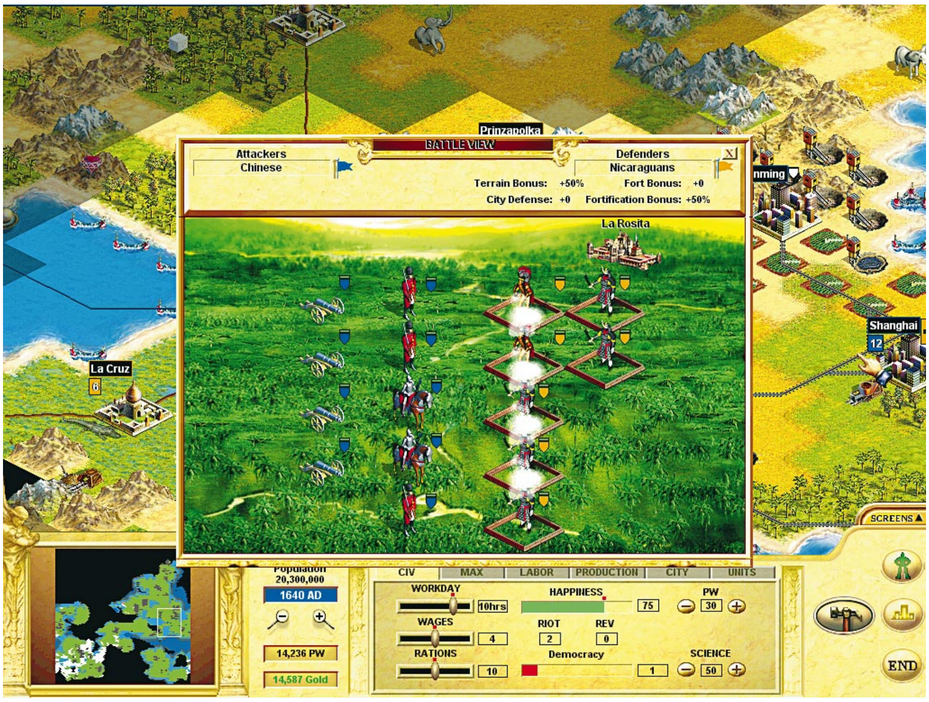
PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	80
Einstieg:	90	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	90

Spielspaß: 75

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

Civilization Call to Power



Bei Kämpfen wird ein separates Fenster eingeblendet, in dem die Kombattanten bis zur Vernichtung einer Seite aufeinander eindreschen. Auf diese Weise erobern Sie auch feindliche Städte.

Rom ist bekanntlich nicht an einem Tag erbaut worden, und da es hier sogar um die Erschaffung einer ganzen Zivilisation geht, sollten Sie all Ihren Bekannten jetzt schon mal beibringen, daß Sie für die nächsten Monate leider schwer beschäftigt sein werden.

Als der gute Sid Meier 1991 seine Aufbausimulation »Civilization« vorlegte, hätte er sich bestimmt nicht träumen lassen, daß dem eigentlich eher spröden Werk ein derartiger Erfolg beschieden sein würde. Zu komplex erschien die Thematik des Aufbaus einer kompletten Zivilisation, und selbst aus damaliger Sicht war die Präsentation alles andere als eine Offenbarung. Aber all diese Hemmnisse wurden von dem zeitlos genialen Spielprinzip schlicht weggewischt. So hat der in all seinen Varianten mehr als 2,5 Millionen Mal verkaufte Klassiker selbst nach acht Jahren kaum etwas von seiner Popularität eingebüßt. Um so erfreulicher für Activision, daß es ihnen nach zähen Verhandlungen gelang, die begehrte Namenslizenz von Hasbro/Microprose zu ergattern. Aber das ist nicht der einzige Grund, warum »Civilization Call to Power« der legitime Erbe des genialen Klassikers ist.

500 Runden Planwirtschaft

Am Spielprinzip hat sich nichts wesentliches geändert. Nach wie vor müssen Sie auf einer bei jedem Spielstart frisch generierten und sechsfach zoombaren Karte ein Volk ansiedeln und durch wirtschaftliche, militärische, forschungstechnische und diplomatische Maßnahmen für dessen Ausbreitung sorgen.



Bis zu vier Handelsstraßen dürfen pro Stadt verankert werden, Voraussetzung dafür ist das Vorhandensein eines Rohstoffeldes im Einzugsgebiet der Stadt.



Die Weltallkolonien werden auf exakt die gleiche Weise bewirtschaftet wie ihre irdischen Pendants.

Anders als beim spielerisch sehr ähnlichen, aber futuristischen »Alpha Centauri« (Test in PC Player 3/99) bevölkern Sie hier Mutter Erde mit all ihren Flüssen, Bergen, Ozeanen und Wüsten. Der im Rundentakt durchgeführte Aufbau erstreckt sich über sieben Jahrtausende, umgerechnet entspricht dies so in etwa 500 Runden. Bis dahin sollten Sie entweder die maximal sieben Konkurrenten von der Karte geputzt oder als erster eine Sonde entwickelt haben, die den Kontakt mit außerirdi-



1 Produktionsfenster der aktiven Stadt Gibara, mittels Mausklicks setzen Sie die Arbeiter auf die gewünschten Felder. Oben rechts wird die Höhe der Produktion pro Runde angezeigt.

2 Über diese Steuerleiste führen Sie die meisten Aktionen durch. In dem momentan aktiven Arbeitsmenü verteilen Sie die Bevölkerung auf die vier Aufgabenbereiche Unterhaltung, Wissenschaft, Handel und Produktion.

3 Jeder der Punkte auf der anklickbaren Übersichtskarte steht für eine Stadt, deren Farbe verweist auf die Zugehörigkeit zu einer Nation. Schwarze Gebiete sind noch unerforscht.

4 Mit dem Hammer aktivieren Sie das Feld-Verbesserungsmenü, mit dem Sternenbutton wechseln Sie zu Ihren Weltallsiedlungen.

5 Die zwei oberen Buttons dienen dem Direktzugriff auf Ihre Einheiten und Städte.

6 Seekolonie der Größe zwei mit umliegenden Rohstoffplattformen und Fischfarmen. Die rechts abgehende Röhre ist das seegestützte Transportsystem.

7 Eine beschädigte gegnerische Kriegsgaleere, die sich unvorsichtigerweise dem rechts daneben schwimmenden modernen Schlachtschiff nähert.

8 Der Rahmen um den Ritter verweist darauf, daß er eine die Verteidigungskraft stärkende befestigte Stellung eingenommen hat.

9 Die Elefanten, Blumen und Ölpfützen sind zusätzliche Rohstoffe, die blaue Linien stehen für Handelsrouten, auf denen hier einige Riesenrüssler automatisch entlangflitzen.

10 Diese Felder wurden durch nachträglich gesetzte Minen und Getreidefelder aufgewertet, wodurch eine effektivere Bewirtschaftung ermöglicht wird.

11 Land- und seegestützte Wachtürme vergrößern Ihren Sichtkreis und verhindern so, daß sich der Feind unbemerkt anschleichen kann.

12 Bei jedem Ereignis wird ein kleines anklickbares Symbol eingeblendet, das solange am rechten Bildrand prangt, bis Sie die Information abrufen.

13 Der Flughafen dient als Versorgungsbasis für Ihre Luftflotte.

14 Das Schienennetz steigert die Mobilität sämtlicher Einheiten – also auch der feindlichen.

15 Ein auf seinen Einsatzbefehl wartender Spion, der für die meisten gegnerischen Einheiten unsichtbar ist.

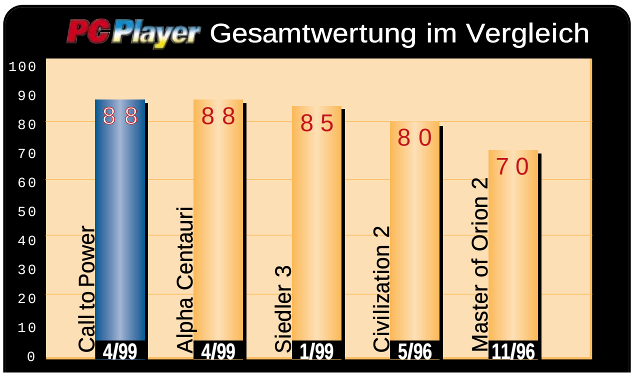
16 Die Glaskuppeln über den Städten stehen für mächtige Schutzschilde.

schen Wesen herstellt. Nach getaner Großtat dürfen Sie zwar durchaus bis zum Sankt Nimmerleinstag weiter siedeln, dann allerdings ohne jegliche Punktewertung.

Zu Beginn generieren Sie eine Weltkarte nach einstellbaren Parametern wie Größe, Anteil der Landmassen, Temperatur, Bodenschätzen und Anzahl der Computerstämme. Keimzelle Ihres Staates ist ein einziger lausiger Siedler. An geeigneter Stelle, das heißt etwa in der Nähe von Rohstoffen und Flußläufen, gründet dieser durch Selbstaufopferung Ihre erste Stadt. Dort produzieren Sie flugs weitere Siedler, die das zunächst abgedunkelte Land erkunden und zusätzliche Dörfer gründen. Jede dieser Ansiedlungen ist in der Lage, 43 Gebäudetypen, beliebig viele der 65 Truppengattungen sowie rund 35 Weltwunder zu produzieren. Ihr Ziel sollte es sein, die Bevölkerung durch ausreichende Versorgung mit Nahrung und kulturellen Errungenschaften bei Laune zu halten, denn dann und nur dann steigt sowohl die Einwohnerzahl als auch deren Produktivität. Andernfalls drohen Mißwirtschaft und Aufstände bis hin zur Unab-

hängigkeitserklärung ganzer Städte. Um dem entgegenzuwirken, verdonnern Sie die Einwohner dazu, Getreidefelder zu bewirtschaften, sich als Wissenschaftler zu betätigen, in den Fabriken zu schwitzen oder den motivationsfördernden Entertainer zu mimen.

Zumindest ebensoviel Aufmerksamkeit sollten Sie der Forschung widmen, insgesamt wollen über 100 Erfindungen gemacht werden, und wenn Sie diesen Bereich vernachlässigen, treten Ihre Speerträger vielleicht eines unschönen Tages gegen eine Horde rauflustiger Panzer an. Zudem schlägt irgendwann die Stunde, zu der die Meere durch eine Klimaerwärmung über die Ufer treten und Teile Ihrer Städte verschlucken. Bis dahin sollten Sie die Unterwasser- und Weltalltechnologie entdeckt haben, dank der Sie sowohl den planetaren Orbit als auch den Meeresboden mit Ansiedlungen überziehen dürfen. Das Diplomatiesystem spielt eine eher untergeordnete Rolle, Sie können zwar Technologien und Landkartenstücke tauschen, zumeist werden Sie jedoch vom Wunschpartner mit einem sonoren »njet«, wie man es von ver-



Die beiden prachtvollen Aufbausimulationen Alpha Centauri und Call to Power schenken sich letztlich nicht allzuviel. Das futuristische Alpha protzt mit sieben unterschiedlichen Rassen, dem ausgefeilten Diplomatiesystem und dem Einheiten-Editor, das bodenständigere Call to Power setzt dagegen auf seine in sieben Auflösungen anzeigbare 16-Bit-Präsentation und eine mustergültige Bedienbarkeit.
Die charmanten Siedler können in puncto Langzeitmotivation den beiden erstgenannten nicht das Wasser reichen, punkten aber dafür mit niedlichen Animationen und gediegener Echtzeit-Hektik. Vor allem aus optischen Gründen abgewertet wurden die Aufbau-Oldies Civilization 2 und Master of Orion 2, die allerdings hinsichtlich der Spieltiefe den beiden Spitzenreitern nur knapp unterlegen sind.

Die Kunst der Kriegsführung

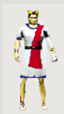
Im militärischen Bereich bietet Call to Power neben dem üblichen Gerangel von Luft- Wasser- und Bodentruppen ein ganzes Sammelsurium subversiver Methoden an, um dem Gegner Schaden zuzufügen. Die meisten der hier aufgeführten Spezial-Einheiten wandern getarnt umher und treten nur gegen Bezahlung in Aktion.


Die getarnt agierende **Freiheitskämpferin** hat sich der Abschaffung der Sklaverei verschrieben. Sie ist dazu befähigt, Sklaven zu befreien, betreibt Stimmungsmache gegen Städte, die auf Sklavenhaltung setzen.

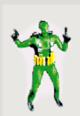

Der ebenfalls getarnt vorgehende **Geistliche** spielt seine Stärken vor allem in der Theokratie aus. Mit seinen religiösen Tiraden überredet er die Stadtbewohner zu einem Glaubenswechsel, zudem zweigt er von feindlichen Siedlungen Spenden ab.


Der **Bürokrat** ist ein Meister der ökonomischen Kriegsführung. Seine Waffe heißt Zwangs-Franchising. Das heißt, die anvisierte Zielstadt muß einen großen Teil ihrer pekuniären Erträge auf Dauer an ihn abführen. Alleine der Anwalt ist in der Lage, ihn zu stoppen.


Die **Cyber-Ninja** ist die moderne und verbesserte Ausgabe des Spions. Genau wie er schürt sie Aufstände, klaut wissenschaftliche Errungenschaften und ist sogar in der Lage, Sprengsätze in feindlichen Städten zu deponieren und Gebäude zu sabotieren.


Den wichtigen **Diplomaten** benötigen Sie, um in fremden Städten eine Botschaft zu gründen, ohne die kein Technologieaustausch möglich ist. Zudem ist er dazu fähig, Kommunikationssabotage zu betreiben sowie Sklavenhalter und Geistliche zu enttarnen.


Der getarnt arbeitende **Park-Ranger** besitzt die Fähigkeit, eine Stadt samt deren zwei Felder umspannendes Einzugsgebiet mit einem Schlag in eine Wildnis zu verwandeln. Feld-Modernisierungen werden dadurch ebenfalls rückgängig gemacht.


Der ebenfalls getarnte **Ökoterrorist** ist der geborene Attentäter, der aus dem Verborgenen zuschlägt, ohne der Zieleinheit die Chance einer Gegenwehr zu lassen. Mit seiner Nanoattacke bringt er die Produktion einer Stadt zeitweilig zum Erliegen.


Der **Infektor** ist so etwas wie ein Drogendealer. Er verabreicht der Bevölkerung LSD, die daraufhin unproduktiv vor sich hin halluziniert, eine Gier auf nichtexistierende Produkte entwickelt und frecherweise dann sogar noch an der Regierung herumkrittelt.


Der getarnt agierende **Anwalt** überzieht den Gegner mit Handelsembargos, die durchaus zur zeitweiligen Stillegung von dessen gesamter Produktion führen können. Außerdem ist er sehr beweglich und sogar dazu befähigt, auf den Handelsrouten über die Ozeane zu reisen.


Der getarnte **Sklavenhändler** steht bereits zu einem sehr frühen Zeitpunkt zur Verfügung. Er fängt aus den Städten die Bevölkerung weg und stellt sie Ihren Gemeinden als Niedriglohnarbeiter zur Verfügung. Dies funktioniert sogar mit militärischen Einheiten.


Den **Spion** gab's bereits beim Vorgänger Civilization. Auch hier spioniert er wieder den Gegner aus und beschwatzt die Bevölkerung einer Stadt dazu, eine eigene Zivilisation zu gründen. Darüber hinaus deponiert er Sprengkapseln in feindlichen Ansiedlungen.


Von George Orwell könnte diese Einheit namens **Unterbewußte Werbung** stammen. Sie impft den Leuten eine unzähmbare Gier nach nichtrealen Produkten ein, und da diese nicht befriedigt werden kann, steigt die Rebellionsbereitschaft sprunghaft an.


Der **Tele-Evangelist** ist die moderne Ausgabe des Geistlichen, genau wie dieser überzeugt er Einwohner von einer anderen Glaubensrichtung und zapft den Städten Geld ab; er sorgt andererseits aber auch gegen eine gewisse Gebühr für die Erhöhung der städtischen Motivation.





Ein Großteil der Verhandlungen mit den launischn Kontrahenten endet, bevor sie richtig begonnen haben. ▶



Der Zahlenstrang gibt an, wieviele Runden der aktive Leviathan benötigt, bis er seinen Zielpunkt erreicht. Grüne Punkte werden noch in der aktuellen Runde erreicht.

greisten kommunistischen Apparatschiks kennt, schnöde abgeschmettert. Einzige löbliche Ausnahme bildet der Handel. Hierfür bauen Sie einige Karawanen und errichten per praktikablem Anklick-Menü bis zu vier Handelsrouten pro Stadt – das funktioniert sogar über Meeresgrenzen hinweg. Wie überhaupt die gesamte Bedienung verglichen mit dem Vorgänger sehr vereinfacht wurde. Die erfolgt praktisch komplett über eine am unteren Bildrand angebrachte Menüleiste.

Auch bei den Kämpfen hat sich was getan. Angegriffen wird immer noch dadurch, daß zwei Kontrahenten das gleiche Feld betreten. Bis zu neun Einheiten pro Seite treten dann allerdings neuerdings in einem »Warlords 3«-ähnlichen Zusatzfenster gegeneinander an und dreschen solange automatisch aufeinander ein, bis eine Seite den Löffel abgibt.

(md)



Dank der genialen multifunktionalen Steuerleiste sind Sie von jeder Aktion höchstens drei Mausklicks entfernt. In der Warteschlange des Produktionsmenüs werden beliebig viele Einheiten und Gebäude nacheinander in Auftrag gegeben. Parallel zu dieser Bedienungsmethode können Sie aber auch die Einheiten, das Terrain und die Städte per Mausklick auf die Karte aktivieren.

Der Mehrspieler-Betrieb

Damit der Mehrspieler-Betrieb mit bis zu acht menschlichen und/oder rechnerbetreuten Kontrahenten zeitlich nicht allzusehr ausartet, dürfen Sie bei Bedarf mit einer höheren Entwicklungsstufe beginnen. Zudem besteht die Möglichkeit der beschleunigten Produktion, dadurch läßt sich ein Großteil der zeitraubenden Erstaufbauphase stark verkürzen. Zwar sollten Sie dennoch gleich mehrere Stunden für eine gepflegte Mehrspieler-Partie veranschlagen, aber die Völker kriegsmüder Kombattanten übernimmt auf Wunsch auch zeitweilig der Rechner – was allerdings schade wäre, denn insbesondere in geselliger Runde kommen die originellen Fähigkeiten der militärischen Sondereinheiten (siehe Extrakasten auf Seite 70) besonders gut zur Geltung.



Im Mehrspieler-Betrieb machen unfaire Aktionen wie das Fangen von Sklaven mit einhergehender Chat-Verspottung des Gegners natürlich am meisten Spaß.



Als Lohn für besondere Leistungen spendiert Ihnen die Bevölkerung zunächst eine prächtige Schloßanlage, dann moderne Stadtbauten und zum Schluß eine eindrucksvolle Raumstation.

Civilization Call to Power

Hersteller:	Activision	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Deutsche und englische Beta vom März '99	**Hardware, Minimum:**	Pentium/133, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98, Linux	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/400, 64 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	bis 8 (Netzwerk, Internet)		

PC Player Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	70
Einstieg:	80	**Komplexität:**	90
Steuerung:	90	**Multi-Player:**	80

Spielspaß: 88

Meinungen zu Civilization Call to Power

Manfred Duy ★★★★★

+ Bombastische Langzeitmotivation
+ Ausgezeichnete Bedienbarkeit
+ Prima Mehrspieler-Betrieb
+ Gutes Tutorial
+ Unaufdringliche Ethno-Klänge
+ Originelle Kampfeinheiten

− Lausiges Diplomatiesystem
− Seekolonien können erst sehr spät gebaut werden

Sie kennen Civilization 2 so gut wie Ihre Festplatte? Dabei haben Sie zwar des öfteren über die altbackene Präsentation und das ausufernde Mikromanagement geklagt, konnten aber einfach nicht davon ablassen, da Ihnen angesichts des brillanten Konzepts keine andere Wahl blieb? Alpha Centauri war auch kein Ersatz, da allzu futuristisch und Augenkrebs verursachend?

Dann haben Sie dank Call to Power endlich einen Grund gefunden, Civilization 2 aufs Altenteil abzuschieben. Denn die erwähnten Mankos glänzen hier allesamt durch Abwesenheit. Das fängt an mit der netten 16-Bit-Präsentation, die zwar nicht spektakulär, aber zumindest zeitgemäß ist. Ähnliches gilt für die unaufdringlichen Ethno-Klänge, die ausreichend dezent sind, um auch nach langen Stunden nicht zu nerven. Wichtigster Pluspunkt ist jedoch die komplett überarbeitete und sehr gut durchdachte Steuerung. Die sorgt mit all ihren Automatikroutinen dafür, daß Call to Power auch im fortgeschrittenen Spielverlauf nicht zu einer anödenden Klickorgie ausartet. Ein Sonderlob gibt es für die beliebig langen Produktionsschlangen sowie vor allem für die einfache Inbetriebnahme von Handelsstraßen. Dank der originellen paramilitärischen Kampfmethoden und der dort möglichen beschleunigten Produktion macht sogar der Mehrspieler-Betrieb Laune – zumal Activision zusätzliche Sonderkarten zum Gratis-Download auf ihre Web-Site stellen will.

> »Endlich gibt's einen Grund Civilization 2 aufs Altenteil abzuschieben.«



Abgesehen von etlichen Detailverbesserungen und der leicht erhöhten Komplexität entspricht der Spielverlauf dem des großen Urahnen Civilization 2. Dies ist durchaus positiv gemeint, denn das an interessanten Varianten überreiche Geschehen garantiert einmal mehr eine geradezu bombastische Langzeitmotivation. Der Erwerb von Call to Power markiert jedenfalls den Beginn einer wunderbaren Freundschaft.

Etwas zuviel des Guten sind nur die neuen See- und Weltallstädte – zumal sie genauso bewirtschaftet werden wie die bodenständigen Siedlungen und erst arg spät zur Verfügung stehen. Herb enttäuscht wurde ich vom dürftigen Diplomatiesystem sowie dem Umstand, daß die über 40 Völker samt und sonders exakt die selben Eigenschaften haben – dabei hat doch Alpha Centauri erst kürzlich gezeigt, wie man es besser macht.

Thomas Werner ★★★★★

+ Langanhaltende Motivation
+ Verbessertes Kampfsystem
+ Leichte Identifikation
+ Ansehnliche Präsentation
+ Tutorial

− Intensive Einarbeitung nötig

Was kann man von einem Spiel mehr erwarten, als daß es dauerhaft Spaß macht und über Monate fesseln kann? Call to Power steht in dieser Hinsicht ganz in der Tradition der prominenten Vorfahren und ist daher bedenkenlos zu empfehlen. Die Präsentation ist gelungen, die Vielfalt an Möglichkeiten überwältigend und das Kampfsystem eine spürbare Verbesserung.

Das Hauptproblem von Call to Power ist eindeutig Alpha Centauri, mit dem es um die Gunst der Civilization-Fans ringen muß. Während mir das Ambiente hier mehr zusagt als das etwas sterile Alpha Centauri, muß ich zugeben, daß letzteres einen Tick durchdachter und in sich logischer ist. Dafür muß sich der Call-to-Power-Spieler nicht schon zu Beginn mit einem Wust zunächst rätselhafter Technologien und Erfindungen herumplagen, sondern identifiziert sich rasch mit dem Geschehen.

> »Call to Power ist bedenkenlos zu empfehlen.«



In meinen Augen ist das Spiel besonders für all diejenigen geeignet, die noch keine altgedienten Civilization-Veteranen sind. Wer jedoch seine Strategieerfahrungen bislang nur bei Echtzeit-Titeln wie Age of Empires gewonnen hat, muß sich in jedem Fall erst einmal an die äußerst komplexen Möglichkeiten sowie den gemächlicheren Rundenablauf gewöhnen und wird selbst von der vergleichsweise gelungenen Aufmachung enttäuscht sein. Dafür werden Sie bei Call to Power langfristig auf Ihre Kosten kommen und selbst dann voller Elan Weltreiche errichten, wenn die flotten Echtzeit-Rivalen längst verstaubt in der Ecke liegen.

Civilization Call to Power vs. Alpha Centauri





Der Glaubenskrieg zwischen den Fans dieser beiden ebenbürtigen Aufbau-sims ist nur eine Frage der Zeit. Als faire Ringrichter beliefern wir gleich beide Seiten mit Wahlkampfmunition.

Spiele-Test

Civilization Call to Power (Spielspaß: 88)

Präsentation & Wirtschaft



Es wird eine recht ordentliche und teilanimierte 16-Bit-Präsentation geboten. Nach jedem wissenschaftlichen Durchbruch gelangt ein nettes Renderfilmchen zur Aufführung. Die rhythmische Akustik ist angenehm dezent, bietet aber keinerlei Sprachausgabe.

Das Wirtschaftssystem von Civilization 2 wurde beibehalten und um etliche Feinheiten angereichert. Erwähnenswert sind die sehr spät einsetzbaren Seekolonien und orbitalen Siedlungen. Die neue Bedienung über eine multifunktionelle Menüleiste bewährt sich bestens. Praktikabel ist neben dem simplen Einrichten von Handelsrouten und Produktionsschlangen auch, daß Feldverbesserungen samt dem Anlegen eines Wegenetzes durch einfache Mausklicks durchgeführt werden. Weiterer Pluspunkt: Selbst Einsteiger erahnen sofort, wofür etwa eine Fabrik, ein Marktplatz oder eine Kornkammer gut ist.

Forschung & Strategie



Obwohl sich bis zu acht Parteien auf der Karte tummeln, kommt es nur relativ selten zum Technologietransfer; Artefakte, etwa mit Forschungsergebnissen, sind Mangelware. Auch wenn Sie die meisten Erfindungen im Alleingang ausbrüten, kommt es hier genau wie bei Civilization 2 zu einer permanenten »Unlogelei«: Bedingt durch den unterschiedlichen Forscherfleiß sind Gefechte beispielsweise zwischen Panzerverbänden und Rittern an der Tagesordnung.

Andererseits hat man es als Angreifer schwerer als früher: So ist es durchaus möglich, mit ein paar Speerwerfern den Angriff moderner Mörser abzuwehren. Sehr originell sind die Manöver, welche mit Sondereinheiten wie einem Anwalt oder einem Spion durchgeführt werden. Dank der detailverliebten Darstellung der Einheiten lassen sich die einzelnen Truppengattungen vom Samurai bis zum Marinesoldat auf Anhieb identifizieren.

Regierung & Diplomatie



Die über 40 Rassen unterscheiden sich nur namentlich, im Verhalten und in ihren sonstigen Charakteristika sind sie alle gleich. Insgesamt gibt es zwölf Regierungsformen, die Unterschiede in den Bereichen Wachstum, Produktion, Wissenschaft, Gold und Militär aufweisen. Dies bedeutet zugleich, daß die modernsten Regierungsmodelle (insbesondere die Technokratie) nicht unbedingt die effektivsten sein müssen.

Die Kontaktaufnahme mit anderen Parteien ist vergleichsweise mühselig. Um Technologien zu tauschen, müssen Sie erst mal eine Botschaft einrichten, und für diesen Zweck wiederum produzieren Sie Diplomaten und schicken diese oftmals auf sehr weite Seereisen. Im übrigen verhalten sich die meisten Völker ohnehin eher reserviert. Anders das Handelsmenü: Die Reiserouten von Karawanen werden direkt in einer Stadt festgelegt, selbst Seetransporte sind ein leichtes Unterfangen.

Sid Meier's Alpha Centauri (Spielspaß: 88)

Präsentation & Wirtschaft



Die grobpixelige und ärmlichst animierte Bieder-Präsentation wirkt trotz des dreidimensionalen Terrains eher abschreckend. Sämtliche Ereignisse werden durch spröde, aber dafür teils mit Sprachausgabe garnierte Textmeldungen kommentiert.

Die Steuerung erfolgt idealerweise über Hotkeys – das klappt ganz ausgezeichnet. Felderverbesserungen werden relativ mühsam mit einer Heerschar von Arbeitsmaschinen durchgeführt. Immerhin lassen sich viele Routinearbeiten durch jederzeit einsetzbare Gouverneure und Automatikroutinen vermeiden. Im Gegensatz zum bodenständigen Call to Power setzt Alpha Centauri auf eine thematisch interessantere Sci-fi-Story. Dafür muß man sich an die vielen futuristischen Begriffe erst mal gewöhnen, oder wüßten Sie auf Anhieb, was es mit der »Transzendenz« oder gar der »Stimme des Planeten« auf sich hat?

Forschung & Strategie



Geforscht wird in vier Teilbereichen, auch Schwerpunkte lassen sich setzen. Wie lange Sie an einzelnen Erfindungen zu tüfteln haben, hängt zu einem Großteil vom gewählten Volk ab, mit den Wissenschaftlern haben Sie auf diesem Gebiet gewissermaßen ein Heimspiel. Auf der Karte wimmelt es vor Artefakten, die manchmal Entdeckungen enthalten, zudem erweisen sich die anderen Fraktionen als sehr auskunftsfreudig.

Der Einheiteneditor ermöglicht mehr als 30 000 Truppengattungen, auch Updates existierender Verbände sind kein Problem. Dies führt zwar zu mehr Abwechslung, hat allerdings auch unerwünschte – und durch die Mager-Optik zusätzlich verstärkte – Nebenwirkungen: Ziemlich schnell verliert man die Übersicht, welche der Einheiten eigentlich wie stark ist – zumal sich viele von ihnen optisch sehr ähneln oder gar gleich ausschauen.

Regierung & Diplomatie



Es gibt zwar nur sieben Rassen, die agieren aber höchst unterschiedlich und haben darüber hinaus so ihre Eigenheiten in der Produktivität, der Schlagkraft, dem Forschungsdrang und ihrem Verhältnis zu den Ureinwohnern. Letztere sind fast schon so etwas wie eine achte Partei, denn ihre Einheiten werden mit zunehmendem Spielverlauf stärker und zahlreicher.

Das diplomatische System gehört zu den Glanzpunkten. Dank eines Kommunikationssystems treten Sie ziemlich schnell in Kontakt mit den restlichen Parteien, die beinahe ebenso schnell mit Ihnen Technologien austauschen und diverse Bündnisse eingehen. Von Zeit zu Zeit tagt eine Vollversammlung, in der Sie Abstimmungen über globale Besteuerungen und dergleichen mehr durchführen. Es existieren 16 Regierungsformen mit spezifischen Vor- und Nachteilen in zehn Teilbereichen.

Simulation für Fortgeschrittene und Profis

X-Wing Alliance

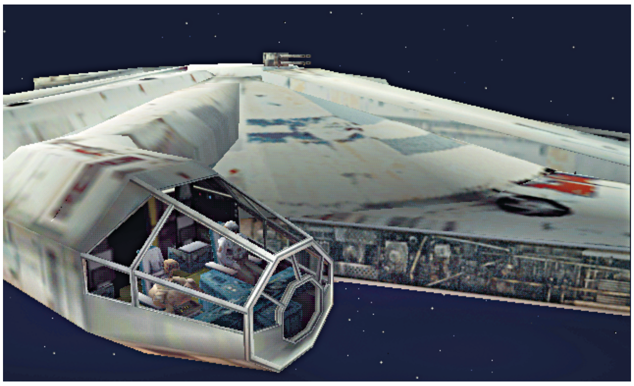


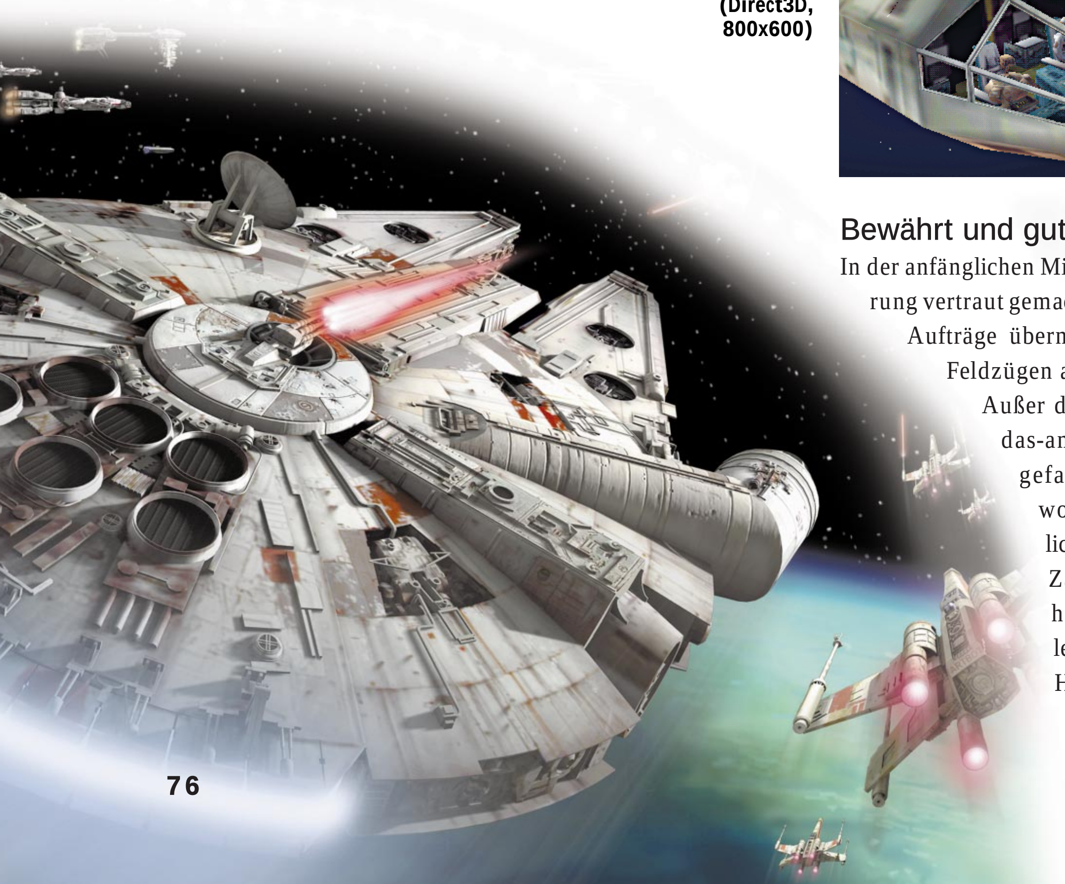
Was zunächst nach einem leichten Kampf gegen ein paar Piraten aussah, stellt sich als ausgewachsene Raumschlacht mit imperialen Streitkräften heraus. Schön zu erkennen sind die Lichteffekte auf den Cockpitverstrebungen. (Direct3D, 800x600)

Die Jagdsaison auf imperiale Truppen beginnt, und das nicht nur bald im Kino: Auch am Monitor dürfen alle Raumpiloten in einem X-Flügler Platz nehmen und in den Krieg der Sterne ziehen. Klappen Sie Ihre Flügel also auf Angriffsposition und nehmen Sie die TIE-Fighter ins Visier!

Was einem als intergalaktischem Kaufmann nicht so alles passieren kann: Als jüngster Sohn der Händlerfamilie Azzameen sind Sie gerade trocken hinter den Ohren geworden, als das Imperium Ihre Heimatbasis wegen der leichten Sympathien für die Rebellion, die Ihre Verwandten hegen, für immer dichtmacht. Flugs begeben Sie sich mit den übriggebliebenen Schiffen zum nächsten Stützpunkt der Allianz.

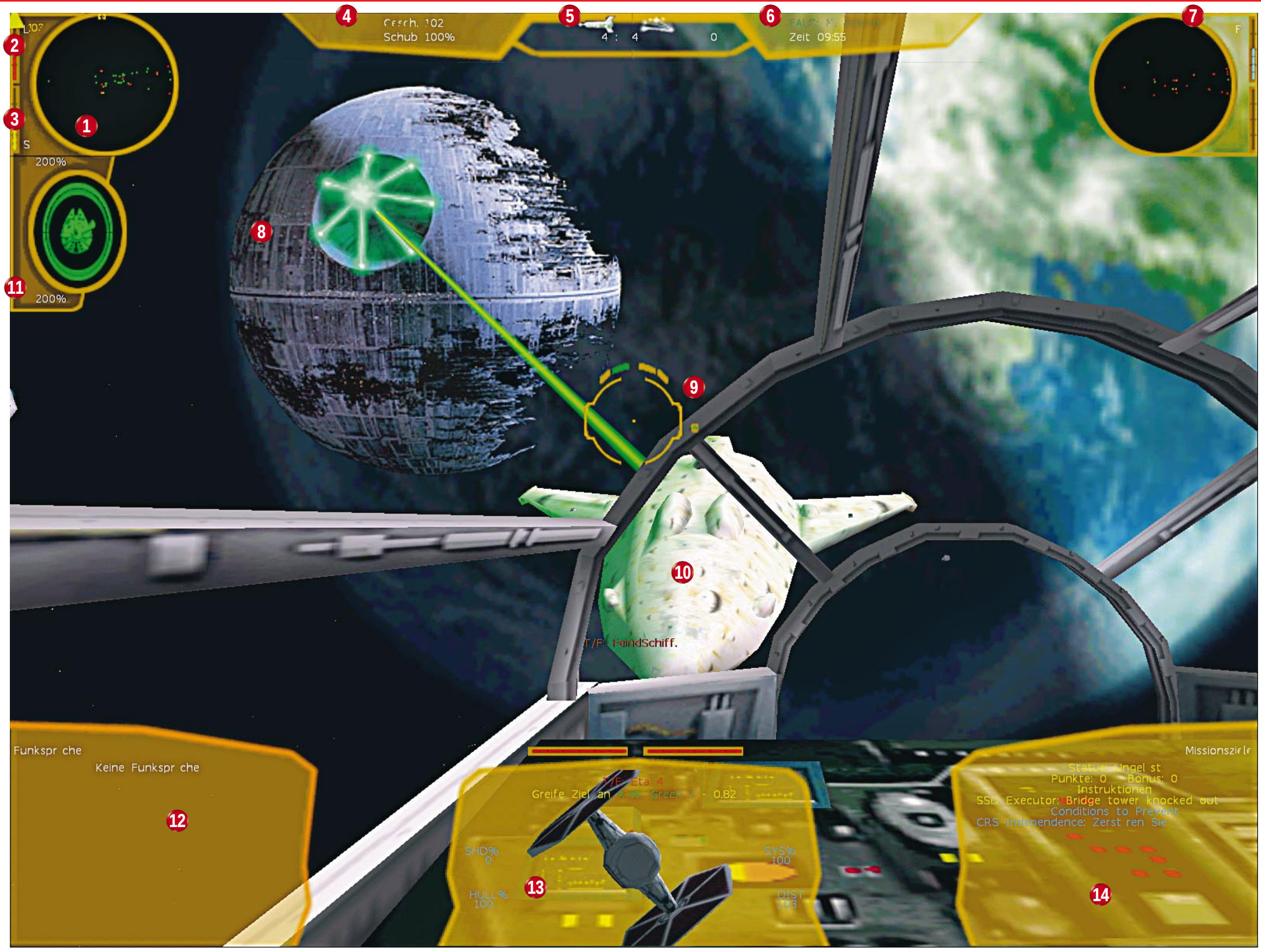
Liebe zum Detail: ▶ In der Cockpit-Kanzel dieses YT-1300-Transporters sind Sie und Ihr treuer Androide Emkay gut zu sehen. (Direct3D, 800x600)





Bewährt und gut

In der anfänglichen Mini-Kampagne werden Sie mit der Steuerung vertraut gemacht, bevor Sie für die Rebellion die ersten Aufträge übernehmen. In den anschließenden sieben Feldzügen absolvieren Sie insgesamt 46 Missionen. Außer den üblichen Bewache-dies- und Greife-das-an-Einsätzen müssen Sie zum Beispiel gefangene Familienmitglieder befreien, wozu sich ein harmloser Transporter natürlich weit besser eignet als ein bis an die Zähne bewaffneter B-Wing. Insgesamt haben Sie die Wahl zwischen acht Modellen. Dazu gehören der schwächliche Z-94 Headhunter, der fixe A-Wing, der Jagd-



In der Schlacht um Endor bieten beide Seiten alles auf, was Rang und Namen hat. (Direct3D, 1600x1200)

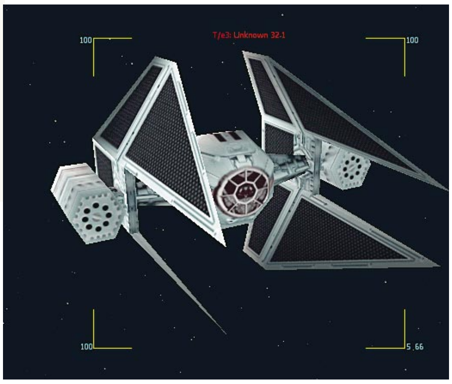
- ❶ **Vorderer Radarschirm**
- ❷ **Laderate der Strahlenwaffen**
- ❸ **Laderate des Schutzschildes**
- ❹ **Geschwindigkeits- und Schubanzeige**
- ❺ **Anzahl der Raketen**
- ❻ **Name des Schiffes und verbleibende Missionszeit**
- ❼ **Hinterer Radarschirm**
- ❽ **Des Imperators Eigenheim: Der Todesstern, der gerade aus allen Rohren seine Primärwaffe abfeuert**
- ❾ **Zielfadenkreuz, das bei richtigem Vorhalt aufleuchtet**
- ❿ **Rebellenkreuzer Liberty, der den Ausgang der Schlacht nicht mehr miterleben wird**
- ⓫ **Anzeige für Rumpf- und Schildstärke sowie dessen Verteilung**
- ⓬ **Linkes Multifunktions-Display, zeigt gerade eingegangene Funksprüche an**
- ⓭ **Multigefechtsmonitor, zeigt gerade aktuelles Ziel (einen TIE-Fighter) an**
- ⓮ **Rechtes Multifunktions-Display, zeigt gerade Missionsziele an**

bomber Y-Wing, der Universalflieger X-Wing und der gut gepanzerten B-Wing. Außerdem nehmen Sie in drei Transportern Platz. Da wären die XT-1300, natürlich der Rasende Falle sowie das neue, verbesserte Modell XT-2000. Generell erinnert das alles aber schon stark an die vorangegangene X-Wing-Reihe, in den Text-Briefings erfahren Sie Ihre primären sowie sekundären Ziele und worauf Sie sonst noch so achten sollten. Gottlob lassen sich auf den Multifunktions-Displays (MFD) die Missionsziele einblenden; anders als etwa bei »Wing Commander Prophecy« ist oft nicht hundertprozentig klar, was Sie tun müssen. Die Story wird dabei von einigen wenigen Videos und vor allem den E-Mails fortgeführt, die Sie erhalten. Schlußendlich gelangen Sie in die Schlacht um Endor, das furiose Ende der ersten Star-Wars-Trilogie, und dürfen den zweiten Todesstern vernichten. Wie seit dem ersten »X-Wing« müssen Sie mit Ihrer Schiffsenergie gut haushalten und sie, je nach Situa-



Mittels der eingebauten Datenbank lassen sich über jedes Objekt, das Ihnen begegnet, interessante Fakten abrufen.

GOLD PC Player



In einigen Missionen tauchen auch Prototypen von TIE-Fightern auf, etwa dieses stark mit Raketen bewaffnete Exemplar. (Direct3D, 640x480)

tion, auf Schilde, Strahlenwaffen und Triebwerke verteilen. Außer den Laserkanonen sind die Schiffe teils auch mit Ionenkanonen ausgerüstet, die keinen direkten Schaden anrichten, aber die Elektronik des Getroffenen stören. So kann er nicht mehr auf Sie aufschalten, um seine Lenkwaffen loszuwerden. Von denen wiederum stehen eine Reihe verschiedener Geschosse zur Verfügung, die sich für bestimmte Ziele besonders gut eignen.

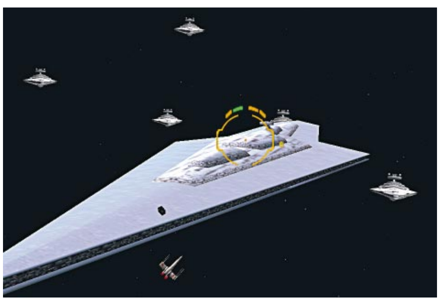
Licht in der Schwärze

Grafisch wurde im Vergleich zu »Balance of Power« nur wenig verbessert; die Polygonflitzer haben aber deutlich an Zahl zugelegt und besitzen hübschere Texturen. Ehrfurchtgebietend sind Sternzerstörer der »Victory«-Klasse und natürlich die »Executor«, die seit »Das Imperium schlägt zurück« die mobile Basis für Darth Vader darstellt. Allerdings könnte der Detailreichtum höher sein. Objekte wie der Todesstern oder die vielen anderen Sternzerstörer bei der Schlacht um Endor befinden sich lediglich als Bitmapgrafik vor dem Sternenhintergrund, Sie können sie also nie erreichen. Trotzdem fliegen wirklich eine Menge dicker Pötte in der Gegend herum.

Die Atmosphäre wird deutlich durch die Musik verbessert. Gab es bei X-Wing und »TIE-Fighter« noch reine MIDI-Musik, die lediglich Besitzer teurer Soundkarten genießen konnten, wurden Spieler bei »X-Wing vs. TIE-Fighter« mit einem CD-Soundtrack verwöhnt. Hier kommt nun das bekannte Imuse-Verfahren wieder zum Einsatz, das die Musik dem Spielgeschehen anpaßt – diesmal aber in CD-Qualität. So haben Sie die Vorteile aus CD- und MIDI-Wiedergabe bei Alliance vereint.



Hier greifen wir die imperiale Flotte an. Um die Executor auszuschalten, müssen Sie die Kuppeln der Schutzschirmgeneratoren auf der Brücke abschießen. (Direct3D, 800x600)



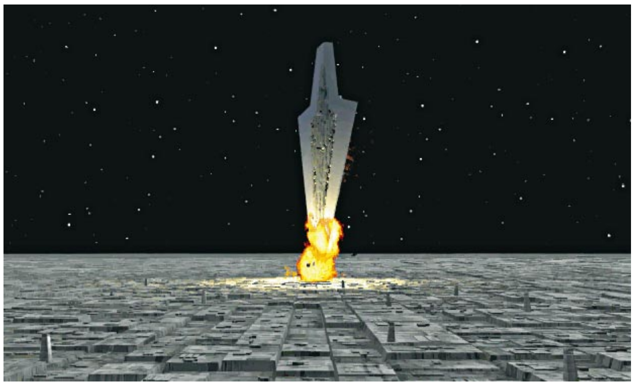
In höheren Auflösungen nimmt die Bildqualität der in den Hintergrund einkopierten Sternzerstörer deutlich zu. (Direct3D, 1600x1200)

Roland Austinat ★★★★★

Unglaublich, aber wahr – Larry Holland und sein Team haben mich zur hellen Seite der Macht bekehrt. Denn bisher schlug mein Herz eher für Wing Commander: Dort gab es gradlinigere Action, und das ganze Brimborium mit Energieverteilung auf Schilde, Triebwerke und Waffen hielt sich in Grenzen. Doch spätestens seit den Secret Ops für Wing Commander Prophecy entschwindet der Serie langsam die Luft ins Vakuum.

Prompt betritt Alliance die Bühne. Und das endlich nicht mehr so steril wie die Vorgänger – die Präsentation erfreut mein Herz mit massig vielen Funksprüchen (besonders schön: Ihr oberlehrerhafter Roboter-Copilot), optischen Verbesserungen und liebevollem Schnickschnack wie E-Mails (»for trouble mail: vader@imperial.emp«) oder den Trophäen, die Sie von jeder Mission mit nach Hause bringen. In großen Raumschlachten – die ich in einer solchen Detailtreue noch bei keinem anderen Spiel gesehen habe – fühlt man sich wirklich wie im Film. Und das beste: Die Geschichte um die Azzameens bringt die Atmosphäre, die ich in X-Wing vs. TIE-Fighter noch so schmerzlich vermißt habe. Weltraum-Action par excellence!

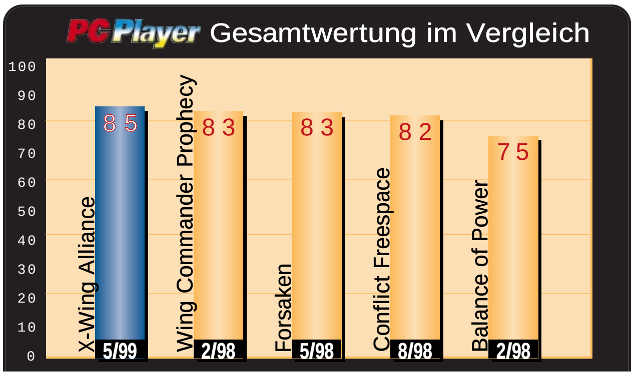
+ Filmreife Atmosphäre
+ Durchgehende Geschichte
+ Sagenhafte Raumschlachten
- Happige Hardware-Anforderungen
- Wenige, teils flaue Zwischensequenzen



Durch recht kurze Zwischensequenzen wird die Story fortgeführt.

Gemeinsam unter sich

Natürlich gibt wieder die schönen Multiplayer-Raumgefechte, die wir aus X-Wing vs. TIE-Fighter kennen. Neben einigen Weltall-Rennen durch einen mit Ringen abgesteckten Parcours dürfen Sie eigene Parameter für Ihre Schlachten setzen. Außer den simplen »Ich mach' alle fertig«-Teamspielen mit bis zu acht Gruppen können Sie auch andere Missionsziele setzen, etwa das Verteidigen eines Großkampfschiffes. Neben den acht bereits oben vorgestellten Schiffen rasen Sie in einer Menge weiterer Raumer durch die Gegend, etwa mit dem Firespray (das Schiff von Kopfgeldjäger Boba Fett), oder natürlich imperialen Vehikeln wie dem TIE-Advanced und sogar den TIE-Prototypen – insgesamt 30 verschiedene Modelle. In Transportern mit Geschütztürmen fliegen Sie gar zu zweit; ein Spieler übernimmt den Pilotensessel, der andere macht es sich an den Kanonen bequem. Falls Sie keine Lust auf langwieriges Ausbalancieren der



X-Wing Alliance setzt sich an die Spitze des Genres, denn der bisherige König Wing Commander kann zwar mit einfacher Zugänglichkeit und schicker Grafik glänzen, muß aber aufgrund seines Alters doch ein paar Federn lassen. Gleiches gilt für die Action-Ballerei Forsaken, deren quietschbunte, irrsinnig schnelle Darstellung trotzdem heute noch schön anzusehen ist. Conflict Freespace hat die eleganteste Optik in diesem Reigen, erzeugt jedoch nicht die Atmosphäre, die den Wing-Commander- und Star-Wars-Titeln zu eigen ist. Doch letztere erlaubten sich auch mit der Zusatz-CD Balance of Power für X-Wing vs. TIE-Fighter eine schönere Kampagne für Solospieler als das Basisprogramm, die jedoch nicht völlig überzeugen konnte.

Einsätze haben, laden Sie einen der vorgefertigten. Es nehmen zwar nur maximal acht menschliche Flieger an den Gefechten teil, doch bekommen Sie – je nach Teamanzahl– – CPU-gesteuerte Flügelmänner zur Seite, deren KI-Stärke geregelt werden kann. Falls Sie über das Internet spielen wollen, steht Ihnen außer einer direkten TCP/IP-Verbindung auch die Möglichkeit offen, sich bei der Microsoft Internet Gaming Zone (http://zone.msn.com) zu treffen.

Technik-Tip: Speicher macht X-Wing: Alliance Beine! Selbst mit einem schwächeren Pentium-II-Prozessor kommt Leben ins Spiel, wenn 128 Megabyte RAM in Ihrem Rechner werkeln. Und tun Sie sich selbst einen Gefallen: Benutzen Sie eine 3D-Beschleunigerkarte – nicht nur, weil Sie sonst auf die Auflösung 640 mal 480 Bildpunkte beschränkt sind. **(mash)**

Martin Schnelle ★★★★★

Weitaus eher als »Rogue Squadron« versteht es X-Wing Alliance, meine Erwartungshaltung auf »Episode One« zu schüren. Die Gefechte, welche durch die dynamische Musik deutlich aufgewertet werden, verbreiten echte Star-Wars-Atmosphäre. Riesige Raumschlachten mit Dutzenden von Jägern und einem Haufen Großkampfschiffe wie Sternzerstörer und Kreuzer der Allianz lassen wieder wohlige Erinnerungen an »Die Rückkehr der Jedi-Ritter« wach werden. Und einmalig ist der Flug durch den Todesstern, genauso die Tatsache, daß Sie nun den Rasenden Falken und eine Menge weiterer Schiffe fliegen können – und das sogar zu zweit.
Allerdings täuscht dies nicht über die Tatsache hinweg, daß sich spielerisch im Vergleich zum Vorgänger nicht so arg viel verändert hat. Dazu zählt etwa die wenig intuitive Handhabung der Menüs und die nicht mehr gerade bahnbrechende Grafik. Aber das alles ist in dem Moment vergessen, in dem der Todesstern bedrohlich auftaucht und sich ein Super-Sternzerstörer majestätisch über den Bildschirm schiebt.

- \+ Stimmige Atmosphäre
- \+ Dicke Schiffe und viele Jäger
- \+ Klasse Sound
- − Handhabung nicht ganz einfach
- − Fehlende Innovationen

Die X-Wing-Historie

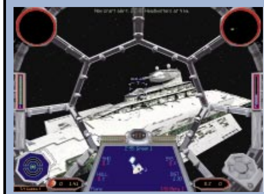
Die Raumkampf-Simulatoren aus dem Hause Totally Games von Lawrence Holland sind mittlerweile seit Jahren eine wichtige Größe auf dem Markt und eine der langlebigsten Computerspiel-Serien überhaupt.



In der Ausgabe 5/93 kam Boris Schneider zu dem Ergebnis, daß die Grafik in X-Wing schicker sei als die von Wing Commander, es dem Spiel aber an Atmosphäre mangelte: 77%. Dennoch brachte LucasArts zwei Erweiterungs-Disketten heraus.



Die dunkle Seite der Macht übernahmen Sie in TIE-Fighter. Dank der schöneren Missions-Briefings und der Eliminierung so manchen Fehlers aus X-Wing bewerteten wir es in der Ausgabe 9/94 mit 85%. Auch hier folgten zwei Missions-Disketten.



Etwas zu früh auf Multiplayer-Spiele setzte LucasArts Mitte 1997, als X-Wing vs. TIE-Fighter in die Geschäfte kam. Bis zu acht Mitspieler flogen im Netz herum, um rund 60 Aufträge zu absolvieren. Leider hatten die Designer eine schöne Kampagne vergessen. Ergebnis: 4 Sterne.



In der Zusatz-CD Balance of Power zu X-Wing vs. TIE-Fighter kamen dann endlich auch Solospieler zu ihrem Recht. Jeweils für die Seite der Allianz und des Imperiums gilt es, einen Feldzug zu absolvieren. Aufgrund einiger Schwächen gab es in Heft 2/98 78%.



Nach erfolgreich geleisteter Arbeit kehren Sie in den Hangar zurück.

X-Wing Alliance

Hersteller:	LucasArts/THQ
Testversion:	Beta vom März
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	2 (Modem), bis 4 (Internet), bis 8 (Netzwerk)

3D-Karten: Direct3D
Hardware, Minimum: Pentium/200, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/400, 128 MByte RAM, 3D-Beschleunigerkarte

PC Player Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	90
Einstieg:	70	**Komplexität:**	80
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	90

Spielspaß: 85

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Warzone 2100

Schon viele Strategiespiele wollten dreidimensional sein – leider blieb das Ergebnis meist unbefriedigend. Doch mit »Warzone 2100« könnte 3D endgültig zur ernstzunehmenden Komponente im Echtzeit-Genre werden.



Stützpunkte können durch mächtige Verteidigungsanlagen gesichert werden. (3Dfx)

Obwohl die menschliche Geschichte aus zahlreichen kriegerischen Auseinandersetzungen besteht, verlegen viele Entwickler von Echtzeit-Strategiespielen das Geschehen in eine weit entfernte Zukunft. Folglich wird der Spieler auch bei »Warzone 2100« mit dem von einer zukünftigen Generation verursachten Schlamassel konfrontiert: Die Fehlfunktion eines Abwehrsystems löst einen Nuklearschlag aus, und die wenigen Überlebenden versuchen, die Zivilisation wiederaufzubauen. Zivilisation – das heißt in diesem Zusammenhang »Militär«, und so beginnen Sie mit der Suche nach verschollenen Kriegstechnologien. Bald zeigt sich jedoch, daß auch andere gerade dem Tode Entronnene ein ähnliches Verständnis menschlicher Kultur haben und ebenfalls aufrüsten, was die Trümmer hergeben.



Einheiten werden in den Produktionsanlagen zusammen gebaut. (3Dfx)

Frontalangriff in 3D

Mit dieser Hintergrundgeschichte werden die Pumpkin Studios aus dem englischen Bristol sicherlich keinen Originalitäts-Sonderpreis gewinnen, doch darauf kam es ihnen offenbar auch nicht an. Vielmehr steckten sie ihre Mühe in eine funktionierende 3D-Welt, in der sich der Blickpunkt des Betrachters jederzeit weitgehend frei verschieben läßt. Eine weitere Besonderheit ist die Darstellung der Befehlsmenüs. Im Gegensatz zu den üblichen Randleisten anderer Titel werden hier die Icons und Karten transparent über dem Geschehen eingeblendet. Sie überdecken nur einen kleinen Teil des Bildschirms, wobei dahinter befindliche Bergrücken, Plateaus und Canyons stets erkennbar bleiben.



VTOL-Einheiten eröffnen neue taktische Möglichkeiten. (3Dfx)

Das Gelände wirkt sich übrigens spürbar auf die Kämpfe aus, indem beispielsweise von einer Anhöhe aus ein darunterliegendes Tal wunderbar kontrolliert werden kann. Jede der drei Kampagnen ist in einer anderen Landschaft angesiedelt. Sie wechseln von einem trockenen Wüstengebiet in eine zerstörte Stadt und weiter in die Abgeschiedenheit der Rocky Mountains. Die meisten Gefechte der 34 Einzelmissionen finden auf den drei Hauptkarten statt.

Dort errichten Sie Ihren Stützpunkt, in dem Fabriken und Forschungsanlagen für einen Nachschub an Truppen sorgen. Daher müssen Sie nicht bei jedem Einsatz neue Gebäude in die Landschaft planzen, sondern können die bestehende Basis entsprechend den Anforderungen erweitern.



Abwehrtürme sichern die Passage durch dieses Tal. (3Dfx)

Achtung, Betaversion!

Bei der uns zum Test vorliegenden Betaversion tauchten etliche Probleme mit den Befehlsroutinen auf – so befolgten die Einheiten nicht immer die erteilten Anweisungen. Laut Aussagen des Herstellers werden diese Schwierigkeiten in der fertigen Verkaufsversion behoben sein. Wir verließen uns auf die Zusage der Pumpkin Studios und ließen diese Bugs nicht in die Bewertung mit einfließen. Sollte es wider Erwarten offensichtliche Fehlfunktionen geben, freuen wir uns über eine Nachricht: bugreport@pcplayer.de



1 Eintreffen von Nachschub
2 Angriffsentfernung
3 Rückzug bei Schaden
4 Feuer frei/Erwidern/Nie
5 Zu Commander zuordnen
6 Patrouille
7 Verfolgen/Bewachen/Stellung halten
8 Rückkehr zur Reparatur/Basis/Transporter
9 Produktion
10 Befehle
11 Aufklärungsbildschirm
12 Entwurf
13 Forschung
14 Energievorrat
15 Radarkarte
16 Verbleibende Missionszeit
17 Schließen

Abwechslung entsteht durch Transporteinsätze, bei denen Einheiten per fliegendem Landungsschiff für einen begrenzten Einsatz in eine entfernte Region geschafft werden. Dabei darf man zudem meist Nachschub bestellen und den zurückgebliebenen Produktionsanlagen Aufträge für neue Fahrzeuge erteilen.

Panzerbauen leichtgemacht

Zu Beginn können Sie mit Ihrem mageren Trüppchen keine Katze auf den Baum jagen. Oberste Priorität hat somit der Aufbau einer eigenen Basis, um dort das erforderliche Kampfgerät herzustellen. Die materielle Grundlage dafür bilden die sporadischen Ölvorkommen, welche mittels Bohrturm angezapft werden. Kraftwerke sorgen automatisch für die Umwandlung des Rohstoffs in Energie, mit deren Hilfe weitere Gebäude aufgestellt werden. Ein Kontrollturm liefert eine kleine Radaranzeige, in Forschungseinrichtungen analysieren die Wissenschaftler gefundene Artefakte und entwickeln neue Technologien, in den Produktionsanlagen wiederum werden zunächst Panzer, später dann Cyborgs, Schwebefahrzeuge und Senkrechtstarter (VTOL) zusammengebaut. Bei der Eroberung feindlicher Stützpunkte sollten Sie stets darauf achten, Fund-

Manfred Duy ★★★★★

Zeit wurde es ja langsam, daß auch die Echtzeit-Strategiespiele auf den 3D-Zug aufspringen, denn abgesehen von in der Praxis nur begrenzt tauglichen Pionierleistungen à la Myth war davon bislang noch nicht viel zu sehen. Zudem warten die Entwickler gleich mit mehreren guten Ideen auf. So entfällt durch die Übernahme der Basis in nachfolgende Missionen die ansonsten anstehende Fronarbeit, bei jedem neuen Einsatz erst einmal eine komplette Basis zu errichten. Sehr gut zu gefallen wußte auch der Einheiten-Editor, mit dem man sich im Handumdrehen seine ganz individuelle Elitetruppe zurechtzimmert. Einziger Wermutstropfen: Des öfteren geht bei all dem Rumgezoome und -gedrehe der riesigen Karten die Übersicht zeitweise flöten, darunter leidet dann auch die schnelle Befehlsvergabe wie sie etwa bei Genre-Konkurrenten vom Kaliber Starcraft möglich ist. Aber das ist halt der Preis der frei beweglichen 3D-Optik, und im übrigen dürfte dies bei den anstehenden Konkurrenzprodukten wie Earth 2150 oder Dark Reign 2 auch nicht viel anders sein.

+ Prächtige 3D-Optik

+ Basisübernahme in nachfolgende Missionen

+ Einheiten-Editor

− Manchmal etwas unübersichtlich



Eigene Einheiten werden mit wenigen Mausklicks konstruiert. (3Dfx)

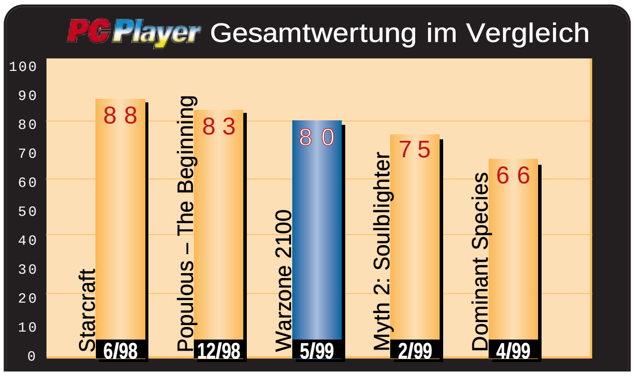
stücke mit weiteren Erfindungen in die Hände zu bekommen und die Feuerkraft Ihrer Kanonen, die Effizienz Ihrer Fahrzeuge, Bunker, Geschütztürme und Geschosse dadurch zu erhöhen. Neue Einheiten stellen Sie selbst durch die Kombination der erforschten Grundkomponenten zusammen. Verschiedene Karosserien, Antriebsarten und die Bewaffnung können zu rund 2500 unterschiedlichen Typen zusammengesetzt werden. Erstaunlich nützlich sind dabei die mobilen Reparatureinheiten, die selbst im Getümmel des Schlachtfeldes eigenständig angeschlagene Kameraden wieder zusammenflicken. Die Fabrikation läßt sich durch die Definition von Produktionsschleifen automatisieren.

Thomas Werner ★★★★

Warzone 2100 ist ein kleiner Meilenstein in der Geschichte der Echtzeit-Strategie. Zwar gab es schon vorher erste dreidimensionale Gehversuche, doch erst bei Warzone funktioniert die 3D-Welt wirklich zufriedenstellend. Die anfänglichen Orientierungsprobleme und die geringere Übersicht werden durch die sich taktisch auswirkenden Effekte des Terrains wieder wettgemacht. Abgesehen davon wirkt Warzone 2100 zunächst wie ein herkömmliches Echtzeit-Spiel, denn vom Basenbau bis hin zur Massenproduktion von Truppen sind sämtliche typischen, längst überholt geglaubten Charakteristika vorhanden.

Allerdings wurde diese Standard-Suppe mit ungewöhnlich guten Ideen gewürzt: Die Befehlsmöglichkeiten sind höchst intelligent gestaltet und ermöglichen eine komplexe Vorgehensweise, ohne kompliziert zu sein. Zudem muß man nicht in jeder Mission eine neue Basis errichten, sondern erweitert die alte. Offenbar erkannten die Entwickler, daß durch die Weiterverwendung der Karte die Abwechslung zu kurz kommt und fügten flugs noch einige Transportmissionen ein. Leider ist Warzone dennoch weit von den vielfältigen Starcraft-Einsätzen entfernt, die ja nicht zuletzt dank komplett verschiedener Rassen überzeugten. Die geniale Bedienbarkeit des Einheitenbaukastens hingegen erfreut den Spieler, obwohl dadurch eine wenig sinnvolle Einheitenflut mit minimalen Unterschieden losbricht. Jedenfalls zeichnet sich jetzt erstmals ab, welche Möglichkeiten die neue Optik für das Genre bietet.

- \+ 3D-Landschaft wirkt sich aus
- \+ Intelligente Befehle
- \+ Neue Wege beim Missionsdesign
- \+ Genialer Einheitenbaukasten …
- − … dadurch überflüssige Einheitenvielfalt
- − Missionen recht gleichförmig



Obwohl Starcraft ohne 3D-Effekte auskommt, ist es dennoch dank gelungener Missionen und den drei brillant gestalteten Rassen die erste Wahl für jeden Echtzeit-Strategen. Der jüngste Populous-Sproß, angesiedelt in einer faszinierenden, dreidimensionalen Welt voller Götter und Magie, ist hübsch gestaltet, für Profis aber zu einfach. Unter den 3D-Echtzeit-Spielen ist Warzone 2100 unsere neue Referenz und setzt sich gegen die Konkurrenztitel Myth 2 und Dominant Species dank guter Spielbarkeit und frischer Ideen deutlich durch.

Jeder Wunsch ein Befehl

Natürlich lassen sich die Truppen per Rahmen und Mausklick durch die Gegend schicken. Eine wirkliche Besonderheit sind jedoch die komplexen und dennoch einfach aufzurufenden Befehle. So dürfen Sie festlegen, aus welcher Entfernung eine Einheit angreifen soll und ob sich beschädigte Fahrzeuge zu einer Reparatureinrichtung zurückziehen. Das Feuer kann wahlweise nach Ermessen der Soldaten oder nur als Reaktion auf einen Beschuß durch den Gegner freigegeben werden, und die Aktionspalette umfaßt zusätzlich Handlungen wie »Patrouille«, »Stellung halten«, »Verfolgen eines Feindes«, »Bewachen« oder gar »Rückkehr zum Hauptquartier/zur Reparatur/zum Transport/zwecks Verschrottung«.

Die Einheiten sammeln während der Kämpfe Erfahrungspunkte und treffen die Ziele dadurch immer akkurater. Durch das Recyceln technisch überholter Fahrzeuge werden Erfahrungspunkte auf einzelne Exemplare der neuen Modelle übertragen. Zudem gibt es später die Möglichkeit, Commander herzustellen und ihnen Kampfverbände zu unterstellen. Diese Commander steigern nicht nur die Zielgenauigkeit der zugeordneten Einheiten, sondern lassen zudem die in der Basis reparierten Untergebenen selbständig wieder zu ihrem Trupp zurückkehren. **(tw)**

Warzone 2100

Hersteller:	Pumpkin Studios/Eidos
Testversion:	Beta vom März '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: Direct3D, 3Dfx

Hardware, Minimum: Pentium/166, 32 MByte RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	60
Einstieg:	70	**Komplexität:**	80
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	80

Spielspaß: 80

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

North vs. South



Ja, wo laufen sie denn? Ein Teil der Yankeearmee verbirgt sich ungewollt hinter den Büschen.

Das Lieblingsthema europäischer Strategen ist der Zweite Weltkrieg, in den USA dagegen amüsieren sich Wohnzimmergeneräle bevorzugt mit dem amerikanischen Bürgerkrieg. Den dürfen Sie hier Runde für Runde nachstellen; wahlweise auf Seiten der Yankees oder der Südstaatler schlagen Sie insgesamt zehn historische Schlachten. Dazu gesellen sich noch etliche »Was-wäre-wenn«-Szenarien sowie ein Editor. So oder so schicken Sie Ihre in Trupps aufgegliederten Artilleristen, Kavalleristen, Fußtruppen und Versorgungskutschen durch die dreifach zoombare Waben-Pampa, über Sieg oder Untergang entscheiden Faktoren wie die Moral, die Nähe zum jeweiligen Kommandanten sowie das Terrain. **(md)**

Manfred Duy ★★★

Oh nein, nicht schon wieder. Bereits beim Vorgänger The Great Battles of Caesar – dessen Engine hier nochmals zum Fronteinsatz kam – wurde eines sehr schnell klar: Die sperrige Steuerung bereitete den meisten Strategen weitaus mehr Ärger als der nicht ungeschickt agierende digitale Gegner. Das überkomplizierte Aufteilen der Bewegungspunkte nach Kommandanten und Truppenteilen mag zwar realitätsnah sein, nervt aber enorm. Da schaffen es Positiv-Faktoren wie die historische Nähe und die akzeptable Präsentation nicht zu verhindern, daß die unübersichtlichen Scharmützel hierzulande sehr schnell vom Winde verweht sein dürften.

- + Historisch akkurat
- + Editor
- − Miese Steuerung
- − Unübersichtlich

North vs. South

Hersteller:	Interactive Magic	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Importversion 1.0	**Hardware, Minimum:**	Pentium/150, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/300, 64 MByte RAM
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	bis 6 (Modem, Internet, Netzwerk)		

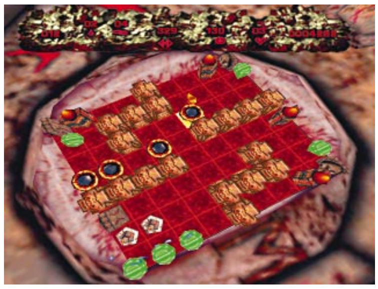
PC Player Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	70
Einstieg:	60	**Komplexität:**	70
Steuerung:	40	**Multi-Player:**	60

Spielspaß: 55

Denkspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Twisted Mind



Viel Spaß auch ohne Toffifee: Die Umwandlungssteine erinnern an die süßen Leckereien. (Direct3D, 640x480)

Hurra, mal wieder ein echtes Denkspiel: »Twisted Mind« mixt geschickt Elemente aus »Reversi«, »Sokoban« und »Tetris«. Sie müssen eine bestimmte Anzahl gleicher Steine aneinanderschieben und so in eine Wand umwandeln. Allerdings kleben die Klötzchen noch vor der Metamorphose ab einer gewissen Stückzahl horizontal oder vertikal aneinander. Doch zwei Zweier lassen sich beispielsweise in einen Vierer verwandeln, sofern diese Anzahl für die Wandentstehung notwendig ist. Hui, da will das Umherschieben auf den 100 Spielfeldern wohl überlegt sein ... Freundlicherweise tauchen im Kampf gegen Zeit und maximale Zugzahl Extras wie Bonus-Sekunden oder ein Entkleben versehentlich zusammengefügter Reihen auf. Neben dem gemeinen Spielstein gibt es solche mit Bewegungslimits und -sperren sowie Wandelsteine, die erst nach der Mauerbildung ihr wahres Selbst zeigen. Sie dürfen so oft speichern, wie Sie wollen. Ein eigener Leveleditor sowie ein Tutorial mit einem fiesen Sprecher runden das Bild ab. **(ra)**

Roland Austinat ★★★★

Text und Bild können nur höchst unzureichend beschreiben, was für einen saumäßigen Spaß Twisted Mind macht. Aber schließlich werde ich – noch – nicht fürs Jubeln bezahlt, und Sie wollen ja auch einen vernünftigen Meinungskasten lesen. Wohlan: Twisted Mind bietet 100 Level, Bonus-Gegenstände und Spezialsteine, einen perfekt austarierten Schwierigkeitsgrad, mehrere Steinsätze – und das alles zum Kampfpreis von 30 Märkern. Dabei übertrifft der Spielspaß locker den sehr vieler Vollpreis-Titel, wie auch Kollege Alex vom PlayStation-Magazin meinte: Er schnappte sich nach kurzem Zuschauen die CD rasch für den Feierabend. Wenn Sie am Tag ein, zwei Mal denken, reicht das schon voll und ganz aus: Sie werden Twisted Mind verstehen und lieben lernen.

- + Geniale Spielidee
- + Flache Lernkurve
- + Suchtgefahr
- − Suchtgefahr
- − Sprachausgabe laienhaft

Twisted Mind

Hersteller:	Soft Enterprises	**3D-Karten:**	Direct 3D
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, Minimum:**	Pentium/133, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	bis 10 (Turnier-/Liga-modus an einem PC)		

PC Player Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	60
Einstieg:	90	**Komplexität:**	80
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	60

Spielspaß: 77

Action-Adventure für Profis

Silver



Brutzel: Die uralten Wächter stoppen unlautere Gesellen dauerhaft.

König Salomo war nicht nur schlau, sondern hatte auch ein paar tausend Frauen. Bösewicht »Silver« würden davon schon 100 reichen, um ein Bote des mächtigen Chaosgottes Apocalypse zu werden.

Kennen Sie noch das englische Softwarehaus Ocean? Vor drei Jahren gründete der mit 8-Bit-Titeln großgewordene Spieleveteran ein eigenes Entwicklungsstudio namens Tribe, doch zwölf Monate später kaufte Infogrames die Insulaner und wickelte bis auf ein Produkt alle anderen ab. Dessen Name: »Silver«. Mit vielen Vorschußlorbeeren überhäuft, soll es die Antwort auf die japanische Rollenspiel-Übermacht in Sachen »Final Fantasy 7« und Konsorten sein.

Von der Rolle

Eins vorweg: Ein richtiges Rollenspiel ist Silver nicht. Sie stapfen zwar mit Magie und Schwert ausgestattet durch die Prärie, doch der Charakteraufbau und das Lernen von neuen Fähigkeiten ist eher zweitrangig. Statt dessen wird fast so viel gekämpft wie in einem Prügelspiel.

Storytechnisch geht alles recht konventionell zu: Das Land Jarrah wird vom bösen Zauberer Silver regiert. Ganz klar, daß er daher die finstere Gottheit Apocalypse nicht bloß zu Tee und Gebäck einlädt, sondern ihr einen besonderen Wunsch unterbreitet: »Ich hätte gern einen Batzen Macht und Herrlichkeit«, druckst Silver verschämt heraus. »Nichts leichter als das, brauchst mir nur 100 Frauen zu opfern, dann sollst du deine Superkräfte bekommen«, antwortet ihm Apocalypse. Warum die holden Maiden sterben müssen, sei mal dahingestellt – flugs schickt Silver seinen Sohn Fuge zur Insel Rain, um dort die Damen zu organisieren.

Auch der nette David wohnt mit seiner netten Frau Jennifer auf Rain, und weil beide so nett sind, kommt, was kommen muß: Fuges Schergen schnappen sich Jennifer und verschwinden. David, der gerade Schwertstunden bei seinem Opa nimmt, bricht sogleich mit dem rüstigen Rentner auf, um Jennifer zurückzuholen.



Entscheiden Sie sich: Führt der Kobold Sie in die Schatzkammer oder ins Verderben?

Stimmung von beiden Seiten: Links attackieren zwei Kobolde, rechts grummelt ein Dämon. ▶

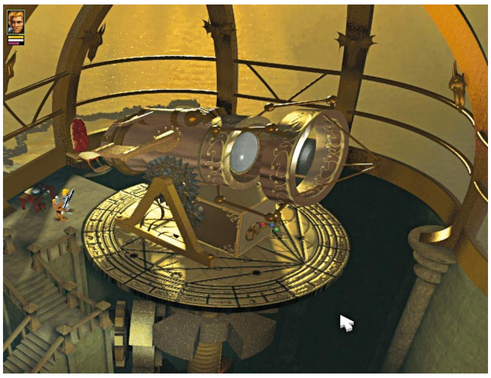




Eisige Zeiten: Der Eisdrache friert just Ihre Freunde ein und überläßt Ihnen seine Vernichtung.

Kampf und Krampf

Ihr Weg führt Sie zunächst in eine von Fuges Schergen kontrollierte Stadt. Hier haben Sie ausgiebig Gelegenheit, Ihre Kampftechniken zu verbessern: Mit gehaltener »Strg«- und linker Maustaste bewirkt ein Schubs der Maus nach vorn einen



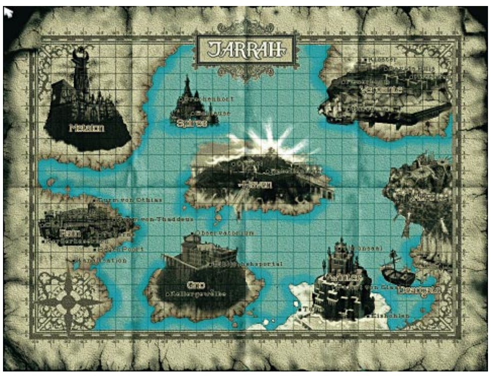
Houston, wir haben ein Problem, ehhh, ein Piratenschiff im Sucher.

Ausfallschlag, Links- und Rechtsbewegungen entsprechende Hiebe. Ein kurzer Zug nach hinten läßt David mit gezogener Waffe herumfahren. Die rechte Maustaste bringt ihn dazu, seinen Schild heben. Dazu lernen Sie im weiteren Spielverlauf acht Spezialschläge mit so blumigen Namen wie »Netz des Todes«. Ab und zu finden Sie auch neue Waffen und Schilde, genauso wie Nahrungsmittel und Zaubertränke. Nur mit diesen bringen Sie die notorisch knapp bemessenen Lebenspunkte wieder auf Vordermann. Es gibt allerdings keine Hotkeys zum Waffenwechseln oder zur Einnahme dieser Heilmittel und Tränke wie beispielsweise in »Diablo« oder »Quest for Glory 5« – eine unnötige »Erhöhung« des Schwierigkeitsgrades, wenn Sie mitten im Kampf im Inventar herumwursteln müssen. Denn: Einen Pause-Modus für solche Aktionen sucht man vergebens. Nach Betreten eines neuen Bildes stürmen die Gegner sehr oft sofort auf Sie zu. So mancher Held biß dann ins Gras, während er vom Bogen zu Schwert und Schild wechselte.

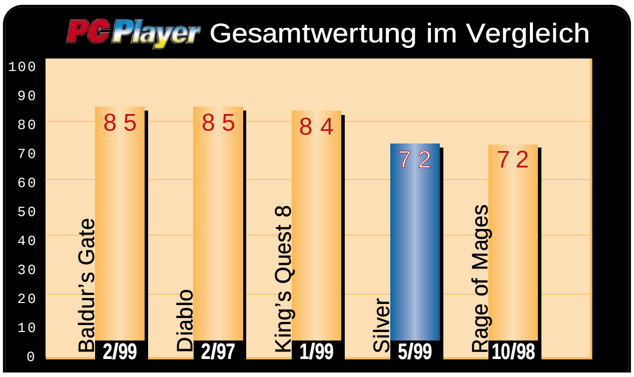
Sieg und Niederlagen

Nachdem David und sein Opa auf frauenlose Leidensgefährten gestoßen sind, schicken die sie weiter in eine alte Bibliothek. Hier sollen ein Professor und sein Kollege Teronus Ihnen Zugang zu einem Teleskop gewähren, mit dem Sie Fuges Schiff samt entführter Frauen verfolgen können. Teronus entpuppt sich jedoch als recht feiger Magier, der Sie größtenteils allein gegen Kobolde und anderes Gesindel kämpfen läßt. Im Keller haust obendrein ein Dämon, der verhindert, daß ein Dampfkessel angeheizt wird. Dummerweise kann man aber nur damit das Teleskop in Gang setzen ...

Sie merken schon: Das Leben eines Helden besteht zu 90 Prozent aus Kampf, geredet wird eher spärlich. Wenn, dann geht



Mit Hilfe der magischen Karte sausen Sie wie der Blitz durch das Land Jarrah.



Im Vergleich mit einem echten Rollenspiel wie Genreprimus Baldur's Gate enthält Silver deutlich weniger RPG-Elemente und keine wirklich frei durchforstbare Spielwelt. Action-Kollege Diablo ist zwar auch eher linear aufgebaut, doch kann er durch den perfekt austarierten Schwierigkeitsgrad und den hervorragenden Mehrspieler-Modus noch heute motivieren. Für Solospieler nicht uninteressant: King's Quest 8, das erstmals klassische Adventure-Pfade verläßt und ins Action-Adventure-Lager herüberwechselt. Rage of Mages ist ein leicht zugängliches Action-Rollenspiel, das kampftechnisch deutlich besser steuerbar als Silver ist.

es um entscheidende Dinge. So offenbart Ihnen der weise Othias, daß Sie Silvers Plan nur mit den acht magischen Kugeln durchkreuzen können. Bei der Suche nach diesen Wunderbällen begegnen Ihnen immer wieder Typen wie oben erwähnter Dämon und ähnliche »Endgegner«. Diese sind Ihnen jedoch so brutal überlegen, daß Sie etliche Versuche unternehmen müssen, um ihnen den Garaus zu machen. Erst im Anschluß steigen dann Davids Trefferpunkte oder die Werte für Magie und Geschicklichkeit – völlig egal also, wie viele Häscher Silvers Sie vorher mehr oder weniger kunstvoll aus dem Weg räumen.

Im weiteren Spielverlauf scharen sich rollenspielmäßig ein paar Kollegen um David. Diese lassen sich entweder einzeln kommandieren, alternativ ziehen Sie mit der Maus einen Kasten um Ihre Party. Dann greifen alle Mitglieder den ausgewählten Gegner an.

Thomas Werner ★★★★

Silver ist ein gutes Spiel, aber bei weitem nicht der Knaller, den wir erwartet hatten. Als Action-Adventure macht es überdurchschnittlich viel Spaß, wozu besonders die hübsch gezeichneten Örtlichkeiten sowie die nette Animation beitragen. Selbst die Steuerung finde ich durchaus akzeptabel, wenngleich sie ab und an hektische Mausaktionen verlangt, um nicht im Kampf bitterlich zu unterliegen. Gelungen ist zudem die Integration der verschiedenen Partymitglieder, die bei Kämpfen durchaus sinnvoll agieren. Mir ist der Ablauf allerdings zu linear, und ich frage mich, warum man mit dieser ausgezeichneten Technik nicht mehr angefangen hat. Zudem nervt es ungeheuer, bloß an bestimmten Stellen abspeichern zu können. Es ist einfach nur ärgerlich, immer wieder die gleichen Monster plätten zu müssen, weil der letzte Oberwutz nicht erwischt wurde. Trotz dieser Schwächen ist der Spieler durchaus gespannt auf die jeweils nächste Szene. Eingefleischte Rollenspieler hingegen werden herbe enttäuscht sein.

- \+ Hübsche Grafik
- \+ Kämpfe im Diablo-Stil
- \+ Partymitglieder gut integriert
- − Zu linear
- − Unfaire Speicherfunktion



Selbst Regenwetter hält Silvers Schergen nicht davon ab, über Sie und Ihre Begleiterin herzufallen.

Problematisch bleibt jedoch, daß Sie an jedem Ort, an dem sich Gegner befinden, auf jeden Fall kämpfen müssen. Eine rasche Flucht vorbei an den Feinden wurde von den Designern nicht vorgesehen; bis nicht der letzte ausradiert wurde, bleiben sämtliche Ausgänge verschlossen. Besonders prekär, wenn Sie nach heftigen Duellen mit minimaler Trefferpunktzahl ohne ein Stück Käse oder einen Apfel ins nächste Bild wanken – dann winkt erneut Ihr Ableben.

Teilweise scrollt eine Umgebung noch etwas umher, bevor wieder nachgeladen und, wie sonst immer der Fall, bildweise in die nächste umgeschaltet wird. Motiviert werden Sie jedoch von dem Verlangen, das nächste dieser wirklich toll gezeichneten Hintergrundbilder zu sehen. Auch die Musik



Bis das Inventar Ihres Helden so gut gefüllt ist, vergehen einige schlaflose Nächte.

versöhnt, die teilweise an spannende Szenen in einem der bekannten Bond-Film erinnert.

Grauenerregender als Silver und Apocalypse zusammen waren in unserer Testversion noch die Ladezeiten – zwischen einem Wechsel von einem Bild ins nächste bleibt der Monitor bis zu 15 Sekunden dunkel, und das verbessert sich selbst auf einem Pentium/II mit 128 MByte RAM und einem 36fach-CD-ROM-Laufwerk nicht sonderlich. Dies soll nach Auskunft von Infogrames jedoch noch bis zur Verkaufsversion verbessert werden. Das Speichern ist – wie bei einem Konsolentitel – nur an wenigen Punkten möglich. Auch hier gelobt Infogrames Besserung: Die Anzahl dieser Orte soll verdoppelt werden, und nach einmaligem Benutzen sollen sie in der Nähe des ursprünglichen Speicherpunktes erneut erscheinen. **(ra)**



IDas Steuermenü, von oben im Uhrzeigersinn: 1. Nahrung, 2. Magische Kugeln, 3. Fernwaffen, 4. Magische Waffen, 5. Inventar, Heiltränke, Schlüssel, 6. Schilde, 7. Nahkampfwaffen, 8. Spezialattacken.

Roland Austinat ★★★★

Ich kapier's nicht: Silver hätte ein richtig tolles Spiel werden können. Die Zutaten stimmen, doch das Rezept hätte noch mal von einem erfahrenen Koch gegengelesen werden sollen. Doch so wirkt das Spiel wie ein Kuchen, den man zu früh aus dem Backofen gezogen hat. Mein Hauptkritikpunkt: die Kämpfe. Wenn diese wie hier eine so dominante Rolle spielen, hätten die Designer noch mehr daran feilen müssen. Die fitzelig kleinen Figuren lassen nur schwer genaue Zielbewegungen zu – oft ertappt man sich wild umherklickend, um möglichst viele der wie Lemminge angreifenden Kobolde und Unholde aus dem Weg zu räumen. Da nutzt mir dann auch der Schild herzlich wenig. Warum kann die Kamera nicht an den Gefechtsschauplatz heranzoomen oder in eine Kampfsicht umschalten, wie es in zahlreichen Strategietiteln oder japanischen Rollenspielen auch bestens funktioniert? Eine Frechheit ist das schneckenartige Tempo, mit dem die Erfahrungswerte Ihrer Truppe ansteigen.

Wischt man all dies beiseite und betrachtet Silver als reines Action-Adventure, dann sieht es schon etwas besser aus: Es gibt jede Menge Handlungsorte zu entdecken, schicke Grafiken und filmreife Musik belohnen nervenstarke Spieler, denen ihr wiederholtes Ableben an gleicher Stelle nichts ausmacht. Einsteiger und Fortgeschrittene sind hier jedoch ganz klar überfordert.

+ Tolle Präsentation
+ Gute Lokalisation
– Winz-Figuren
– Viele Kämpfe ...
– ... die schwer zu kontrollieren sind

Silver

Hersteller:	Infogrames UK/Infogrames	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Beta vom März '99	**Hardware, Minimum:**	Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		

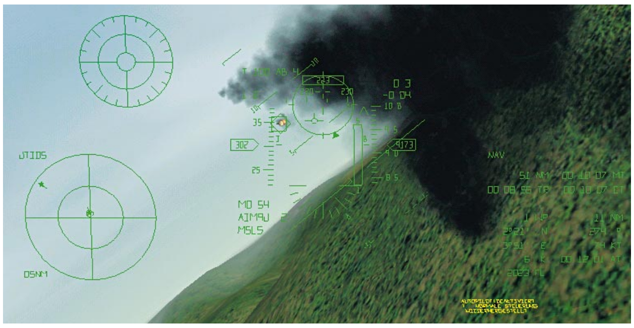
PC Player Wertung

Grafik:	80	**Sound:**	80
Einstieg:	70	**Komplexität:**	70
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 72

Flugsimulation für Fortgeschrittene

F-16 Aggressor



Selbst die Abschüsse locken niemanden hinter dem Ofen hervor. Das Cockpit läßt sich auf Wunsch ausblenden, alle Instrumente bleiben aber im Sichtfeld. (Direct3D, 800x600)

Weil üble Terroristen Frau und Kind in die Luft gesprengt haben, klauen Sie flugs Ihre F-16 von der Air Force und schließen sich einer UNO-Geheimorganisation mit dem Namen »Aggressor« an. Fortan kümmern Sie sich in 40 Missionen in einer weniger diplomatischen Weise um die Konfliktbewältigung in Afrika, nämlich in Äthiopien, Marokko, Kenia und Madagaskar, wo Ihre Einheiten Stationiert sind.

Ihren Flieger rüsten Sie dabei standesgemäß mit Luft-Luft- und Luft-Boden-Raketen sowie Bomben aus. Die Handhabung der Bordsysteme lehnt sich dabei an die Realität an, kann aber durch diverse Schwächen wie das mangelhafte Verhalten der Waffen nicht mit der Konkurrenz mithalten. **(mash)**

Martin Schnelle ★★★

Tja, was soll man sagen: Eine hübsche F-16 (die übrigens kaum schlechter wie die aus Falcon 4.0 aussieht) reicht halt nicht für ein gutes Spiel. Alle sonstigen Objekte liegen zwei Detailstufen darunter, das Gelände ist erschreckend leer. Gleiches gilt für die Missionen, in denen Sie manchmal nur ein Objekt kurz nach dem Start vernichten müssen – der Rückflug inklusive Landung dauert da noch am längsten. Wie schon der Schachteltext sagt: »Das ... Flugverhalten wurde so exakt simuliert, daß wichtige, nur dem Militär bekannte Eigenschaften wieder entfernt werden mußten.« Ob der Spielspaß wohl auch darunter fällt?

- \+ Flugzeug sieht recht hübsch aus
- − Langweilig
- − Gegend sehr öde

F-16 Aggressor

Hersteller:	GSI/Virgin Interactive
Testversion:	Verkaufsversion 3.04.108
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	2 (Modem), bis 4 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte

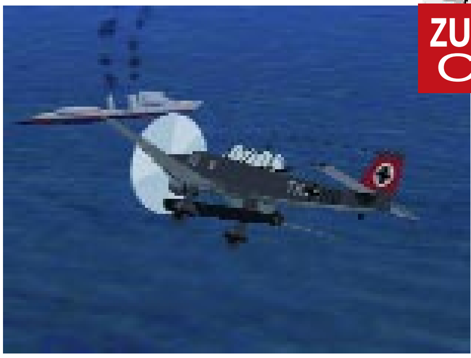
PC Player Wertung

Grafik:	40
Einstieg:	50
Steuerung:	50
Sound:	60
Komplexität:	50
Multi-Player:	40
Spielspaß:	42

Flugsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

Stuka

ZUSATZ CD



Mit der Torpedobomber-Variante der Ju-87 gehen Sie auf einen Zerstörer los. Leider ist der Torpedo nicht funktionstüchtig. (Direct3D, 640x480)

Aus dem Hause Data Becker flattert die zweite Zusatz-CD für den Microsoft »Combat Flight Simulator« in die Geschäfte. Neben fünf Militärflughäfen bei Berlin als Szenarien finden Sie zehn verschiedene Versionen des Sturzkampfbombers (»Stuka«) Junkers Ju-87 in dem komfortablen Installationsmenü, darunter so exotische Varianten wie eine Flugzeugträgerversion und ein mit Skiern ausgerüstetes Exemplar.

Leider gibt es nicht eine einzige neue Mission, so daß Sie lediglich auf die schon vorhandenen zurückgreifen können – und für die ist die Ju-87 größtenteils nicht die richtige Wahl. Zumindest ist die Maschine hübsch gemacht, wenn auch die neuen Anhängsel wie Torpedos und die 37-mm-Kanonen in der Panzerknacker-Ausführung nicht funktionsfähig sind, beziehungsweise durch Bomben ersetzt werden. **(mash)**

Martin Schnelle ★★

Wie beim Combat-Pilot-Add-on finden Sie hier keine Missionen, sondern lediglich ein neues Flugzeug. Das ist auch recht hübsch anzuschauen, ein eigenes Cockpit hat Entwickler Sky Design ebenfalls spendiert. Das täuscht jedoch nicht darüber hinweg, daß ein paar schöne Einsätze ganz nett gewesen wären, zumal diese auch recht problemlos zu erstellen sind. Deswegen ist der Umfang dieses Add-ons ziemlich bescheiden, zumal es im Internet praktisch Tausende von Fliegern zum Herunterladen gibt.

- \+ Flugzeug hübsch
- − Nur eine Maschine
- − Keine zusätzlichen Missionen

Stuka

Hersteller:	Sky Design/Data Becker
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	2 (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/266, 32 MByte RAM, Direct3D-kompatible Karte

PC Player Wertung

Grafik:	60
Einstieg:	70
Steuerung:	80
Sound:	60
Komplexität:	10
Multi-Player:	40
Spielspaß:	38

Actionspiel für Profis

Aliens vs. Predator

Die Filmfirma Fox hält nicht nur die Rechte an Knüllern wie Aliens, sondern produziert daraus auch Computerspiele. Das Resultat soll dem Kinoerlebnis so nahekommen, daß man in Großbritannien Gutscheine für neue Unterhosen beilegen will.



Ein riesiges Alien wirft wutschnaubend mit schweren Kisten um sich. (3Dfx)

Bekanntlich ergötzen sich die Amerikaner derzeit an einer ganzen Reihe von Jagdsimulationen, bei denen sie zahlreiche Arten friedlicher Mitgeschöpfe virtuell mit Schrot vollpumpen können. Doch auf brave Hoppelhasen und putzige Rehkitze zu schießen, ist wahrlich kein Kunststück. Richtig spannend wird es erst, wenn die Beute auch zurückbeißt. Bei »Aliens vs. Predator« haben Sie die Wahl, ob Sie als Colonial Marine, Alien oder Predator antreten. Die Eigenarten der verschiedenen Lebensformen wurden den gleichnamigen Filmen entlehnt, so daß an mehreren Stellen des Spiels aus dem Kino bekannte Details wiederzuerkennen sind.

Die menschlichen Marines laufen recht behäbig durch die Gänge, besitzen dafür jedoch einen Bewegungsmelder. Zudem können sie vom Flammenwerfer bis hin zum Nachtsichtgerät etliche Ausrüstungsgegenstände verwenden. Die Predators sind eine alte kosmische Jägerrasse, die vorwiegend aus sportlichen Gründen die Bewohner anderer Planeten erlegt und sich tarnen kann. Sie schalten zwischen mehreren visuellen Modi hin und her, um die unterschiedlichen Beutetypen ausfindig zu machen. Aliens wiederum sind pfeilschnelle und behende Kletterer, die sogar an Wänden und Decken entlanghuschen. Ihr Tötungsinstinkt ist derart ausgeprägt, daß Jack the Ripper im Vergleich wie ein Sozialarbeiter wirkt. Sie besitzen allerdings keine Fernwaffen, sondern müssen sich nah an ihre Opfer heranschleichen, um diese mit Klauen und Schwanz zu bearbeiten.



▲ Einen Predator beeindruckt auch ein entschlossen dreinschauender Marine nur wenig. (3Dfx)

Die drei Kampagnen erleben Sie jeweils aus der Sicht einer dieser Rassen und werden dabei mit den anderen Gattungen als erbarmungslose Gegner konfrontiert. Die größten Überlebenschancen hat zu Beginn sicherlich der Predator mit seinen Tarnfähigkeiten und der Schulterkanone, die potentielle Ziele automatisch anvisiert. Der Marine findet mit etwas Glück rasch starke Wummen, dennoch ist es nicht leicht, die hinterhältigen Alienhorden im Schach zu halten. Als Alien wiederum wird man sauer, wenn Fremde in den heiligen Tempel stapfen und einen mit Flammenwerfern ankokeln. Der Spieler lernt auf diese Weise die Perspektive einer jeden Konfliktpartei intensiv kennen. Man sieht, auch den Entwicklern von 3D-Shootern liegt die Völkerverständigung am Herzen.



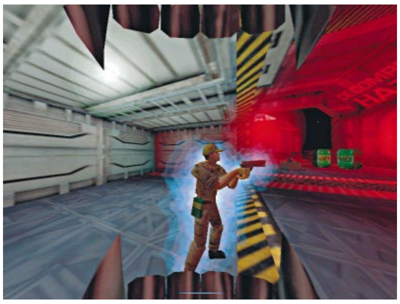
In diesem Sichtmodus erkennt der Predator die Beute nochmal so gut. (3Dfx)

Aliens vs. Predator – Fakten

- **Verwendung der Lizenzen der Aliens- und Predator-Filme**
- **Drei Kampagnen (Alien, Predator, Marine)**
- **Jeweils sechs Missionen und fünf Bonusaufträge**
- **Insgesamt 33 verschiedene Einsätze**
- **Drei Schwierigkeitsstufen**
- **Bewaffnung und Fähigkeiten je nach Spezies**
- **Insgesamt 14 Angriffswaffen**
- **Unterschiedliche Sichtmodi**
- **Sieben Mehrspieler-Karten und sechs Spielvarianten**

Viele Hasen sind des Jägers Tod

Neben den aufgeführten Spezies ringt der Spieler mit Androiden, unterschiedlichen Alien-Typen, Selbstschußanlagen und einigen anderen Überraschungen. Jeder Gegnertyp ver-



Offenbar haben Aliens keinen Mundgeruch: Der Soldat ahnt nicht, wie nahe ihm diese Beißerchen sind. (3Dfx)

folgt zwar unterschiedliche Taktiken, doch ist die Intelligenz der computergesteuerten Angreifer eher beschränkt. Daher ist meist die Masse und Feuerkraft der Gegner der entscheidende Faktor, der den Spieler zu einem umsichtigen Verhalten zwingt. Immerhin können Aliens durch Knabbern an ihren möglichst noch atmenden Opfern Lebensenergie regenerieren, während Soldaten Medipacks, Munition und Waffen finden. Predators hingegen haben neben der Anzeige ihres Gesundheitszustandes zusätzlich eine Skala für die vorhandene Energie, welche außer für die Tarnvorrichtung und Bewaffnung zusätzlich auch zum Heilen von Verletzungen benutzt wird. Insofern der Energiekonsum nicht ständig zu hoch ist, regeneriert sich dieser Vorrat fortlaufend.

Jede Kampagne teilt sich auf in sechs Standard-Episoden, die in allen drei Schwierigkeitsgraden absolviert werden müssen, um schließlich die letzte der jeweils fünf Bonusmissionen zu erreichen. Zusätzlich erhalten Spieler, die zufällig ihnen vorher unbekannte Vorgaben erfüllen, geheime Extras. Verzichten



Damit der Kamerad im Hintergrund nicht allein den Löffel abgibt, stürzen Sie sich gleich mit ins Getümmel. (3Dfx)

Sie beispielsweise bei einem speziellen Einsatz auf die Aufnahme von Medi-Kits, dann dürfen Sie nochmals mit unbegrenzter Smart-Gun-Munition durch die Gänge tapern. Schauplätze der Kämpfe sind Raumschiffe, Basen, Forschungseinrichtungen und ein Tempel, in denen Ihnen nicht nur Begegnungen mit unfreundlichen Wesen bevorstehen: Selbst Aliens müssen so manches kleine Puzzle lösen. Die Steuerung eines Aliens erfordert darüber hinaus einen sehr guten räumlichen Orientierungssinn und Koordinationsfähigkeiten, um nicht ziellos an der Decke und den Wänden entlangzuhuschen.



Aus den Filmen bekannte Details tauchen auch im Spiel auf. (3Dfx)

Im Multiplayer-Modus stehen sechs Spielvarianten sowie sieben Karten zur Auswahl, bei denen die Spieler sich in unterschiedlichen Rollen austoben können. **(tw)**

Thomas Werner ★★★★

Selten habe ich mich bei einem Spiel so erschrocken wie als Marine bei Aliens vs. Predator. Aber auch die anderen Kampagnen können sich sehen lassen: Wenn sogar schwerbewaffnete Soldaten schreiend vor Ihnen Reißaus nehmen oder Sie sich als Predator getarnt an ein ahnungsloses Opfer heranschleichen, dann fühlen Sie sich wie mitten in einem SF-Schocker. Allerdings wollten die Entwickler wohl die ganze Chose nicht in eine wilde Metzelorgie abgleiten lassen und bauten zahlreiche, für Shooter-Standards ausgesprochen knifflige Rätsel ein. Wer allein auf Dauerfeuer steht, kommt daher nicht weit. Zudem sind die Missionen auch in der niedrigsten Schwierigkeitsstufe hart wie Alienschädel.

Leider gibt es kleinere Macken, die zu gewissem Punktabzug führen: Sämtliche Level sind durchaus interessant, aber es gibt nur wenige wirklich spektakuläre Stellen. Besonders die optische Präsentation hätte ruhig noch einen kleinen Tick liebevoller ausfallen dürfen. Ein Abspeichern ausschließlich am Ende jeder Mission zuzulassen, wirkt sehr schikanös. Zudem erscheint es als billige Spielverlängerung, daß jeder Einsatz dreimal absolviert werden muß, um alle Bonuslevel zu Gesicht zu bekommen. Die Gegner-KI ist mittelmäßig, und der Multiplayer-Modus macht nur kurzfristig Spaß. Dennoch: Für Spieler, die eine echte Herausforderung suchen, ist dieser Titel trotz der Schwächen ein Pflichtkauf.

+ Drei unterschiedliche Spezies
+ Zahlreiche Rätsel
+ Hochspannung
– Schikanöse Speicherfunktion
– Unspektakuläre Grafik

Aliens vs. Predator

Hersteller:	Rebellion/Fox Interactive	**3D-Karten:** Direct3D, 3Dfx
Testversion:	Beta vom März '99	**Hardware, Minimum:** Pentium/200 MMX, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Betriebssystem:	Windows 95/98	
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)	**Hardware, Empfehlung:** Pentium II/333, 64 MByte RAM, 3D-Karte
Multi-Player:	bis 8 (Modem, Netzwerk, Internet)	

PC Player Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	60
Einstieg:	70	**Komplexität:**	70
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 78

SF-Simulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Starsiege

Mars macht mobil: Mit dem sechsten Spiel im »Earthsiege«-Universum trägt das Designteam Dynamix den Krieg von unserem Heimatgestirn Terra zu den restlichen Planeten des Sonnensystems.



▲ **Ihr Gorgon macht hier gerade Kleinholz aus zwei cygridischen Artillerie-Batterien. (Glide, 800x600)**

Seit dem letzten Angriff des Robotgehirns Prometheus in »Earthsiege 2« sind im Szenario gut 200 und in der Realität fast drei Jahre vergangen. In der Zwischenzeit mußten sich Fans mit den beiden »Cyberstorm«-Strategiespielen und dem 3D-Multiplayer-Shooter »Starsiege Tribes« zufriedengeben.

Nachdem die Künstliche Intelligenz Prometheus mit ihren Cygriden im 27. Jahrhundert zum zweiten Mal zurückgeschlagen wurde, brauchte die Menschheit Jahrzehnte, um sich wieder zu erholen. Doch im Jahre 2717 entdeckt ein Satellit riesige cygridische Strukturen beim Neptun. Auf Teufel komm' raus rüstet das terranische Imperium auf, was sich Anfang des 29. Jahrhunderts die irdischen Kolonien auf Mars und Venus nicht mehr bieten lassen und einen Kolonialkrieg beginnen. Da sie die Überreste außerirdischer Technologie entdecken, machen sie den imperialen »Knights« das Leben zur Hölle. Just in diesem Moment tauchen riesige Schlachtflotten der Cygriden auf ...



Mit neuen und vom Schlachtfeld geborgenen Teilen wie diesem schweren Blaster rüsten Sie Ihren HERC aus.

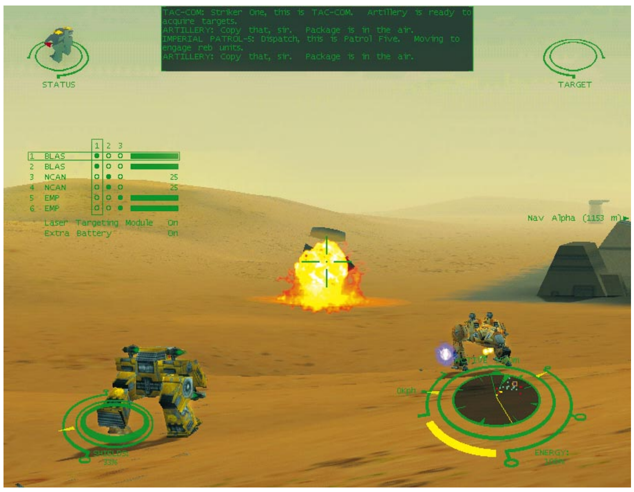
Zwei Brüder, ein Feind

Handlungsträger sind die Gebrüder Weathers, wobei Harabec, der jüngere der beiden, auf Seiten der Kolonien kämpft, während Caanon dem Imperium treu ergeben ist. So kompromißlos sie sich während der Separationskonflikte bekämpfen, so selbstverständlich stehen sie zusammen, als die Schergen des Prometheus auf den Plan treten. Im weiteren Verlauf der Handlung treffen Sie ebenfalls auf die Metagen, dies sind Cygriden, die nicht mehr der Meinung sind, daß die Menschheit ausgerottet werden müsse. Wahlweise dürfen Sie die Kampagne auch auf Seiten der Künstlichen Intelligenz antreten.

Wie in allen anderen Earthsiege-Teilen stellen HERCs die Hauptstreitkräfte – riesige, Mech-ähnliche Kampfmaschinen, die auf zwei Beinen laufen. Müssen Sie die ersten Missionen noch allein bestehen, haben Sie später einen Zug mit bis zu drei Kameraden auf Ihrer Seite, der teils durch Artillerie oder weitere Züge unterstützt wird. Geschützfeuer läßt sich manchmal durch ein Laserzielgerät anfordern, wobei Sie allerdings das Ziel während des gesamten Bombardements in der Erfassung halten müssen – das kann auch ziemlich ungemütlich werden. Ansonsten rüsten Piloten ihre Kampfkolosse mit allerlei Strahlenwaffen und Kanonen aus. Zudem finden sich im Ersatzteillager Schildverstärker, elektronische Störgeräte und sogar Tarnschirme, mit denen die Metallkrieger fast unsichtbar werden. Für die maximal vier HERCs oder Panzer in Ihrer Einheit lassen sich also – je nach Ersatzteillage – ganz individuelle Konfigurationen erstellen.

Im Einsatz auf allen Planeten

Neue Fahrzeuge bekommen Sie nicht nur durch den Nachschub, diese werden auch, wie die gesamte restliche Ausrüstung, ganz wie in alten »Mechwarrior«-Tagen vom Schlachtfeld eingesammelt. Bevor es jedoch dazu kommt, müssen erst



Per Laserstrahl markieren Sie dieses Ziel, dessen sich bald unsere Artillerie annimmt. Im Vordergrund kämpft ein Rebellen-Olympian (links) mit einem Imperiums-Gorgon. (OpenGL, 800x600)



HERCs können sich sogar unsichtbar machen. Mit einem »cloaking device« wird er fast transparent. (Glide, 800x600)

einmal die primären und sekundären Einsatzziele erfüllt werden. Die bestehen normalerweise darin, irgend etwas anzugreifen oder zu beschützen. Zuweilen befinden sich einmalige Dinge auf dem Schlachtfeld, etwa eine Maschine, die durch Erschütterungen alle Vehikel vernichtet, die ihr zu nahe kommen, und sich praktischerweise von Ihnen ein- und ausschalten läßt.

Steuerungstechnisch können Sie Ihren HERC mit dem Joystick pilotieren, als sehr nützlich hat sich jedoch auch die Kombination Maus/Tastatur herausgestellt: Mit dem Keyboard kontrollieren Sie die allgemeine Bewegungsrichtung, die Maus dient dazu, das Fadenkreuz auszurichten. Für erfaßte Ziele wird der passende Vorhalt angezeigt. Wie üblich lassen sich Ihre Waffen zu Gruppen zusammenfassen und können einzeln oder gemeinsam abgefeuert werden. Dabei sollten Sie jedoch auf Ihren Energiehaushalt und die Munition achten.

Grafisch erwarten Sie recht polygonarme Kampfmaschinen, das Terrain ist ebenfalls nur durchschnittlich zu nennen. Dafür wird das Kampfgeschehen mit harter Industrialmusik unterlegt, die von der CD kommt und sich daher nicht dem Spiel anpassen kann.

Martin Schnelle ★★★★

Ah, ein neues Mech-Spiel! Nachdem ich mich schon über den Verzug von Heavy Gear 2 ärgere, erwartete ich Starsiege natürlich besonders freudig. Und die Vorfreude wurde zunächst nicht enttäuscht, über die HERCS mit ihren doch arg wenig Polygonen und Details sehe ich großzügig hinweg. Aber wenn mir mein Flügelmann mit seinem Panzer den Weg versperrt und ich zurücksetzen muß, während ich unter schwerem Beschuß liege, verbessert das die Laune nicht gerade.

Auch das Missionsdesign, bei dem an den gleichen Punkten immer wieder die gleichen Dinge passieren, ödet auf Dauer etwas an, vor allem, wenn man bestimmte Stellen zum x-ten Male spielen muß. Trotzdem machen die Ballereien ziemlichen Spaß, insbesondere dann, wenn Sie vorher Ihr Kampfvehikel mit schönen neuen Waffen und Ausrüstung versehen haben und sich dies als Vorteil auszahlt. Starsiege bereitet schon eine Menge Freude, doch der große Durchbruch gelingt Dynamix damit nicht.

+ Missionen oft spannend

+ Actionreiche Einsätze

− Schlichte, durchschnittliche Grafik

− KI teils nervend



Auch Raketen befinden sich im Arsenal. Hier verfehlen wir einen Cygriden nur knapp. (Glide, 800x600)

Alle Mann ins Gefecht!

Dynamix benutzt hier die Erfahrungen mit Starsiege Tribes, wobei allerdings die Begrenzung auf 16 Spieler etwas merkwürdig ist; in Tribes waren es immerhin noch 32. Sie können in sechs verschiedenen Missionen Capture-the-Flag und in 16 weiteren Deathmatch spielen, wobei diese entweder jeder gegen jeden oder im Team ablaufen. Dazu kommen zwei Boni: Bei WAR kämpfen zwei Gruppen und müssen sechs Gebäude des Gegners zerstören, und in Starsiege Football spielen Sie – Football. Das ist recht spaßig, zumal das Spielfeld ein bißchen größer ist als ein normales Footballfeld. Auch die Spielzüge sehen etwas anders aus. All dies erleben Sie auch über das Internet, wenn Sie sich bei http://www.won.net einklinken. **(mash)**



Gerade auf Tournee in den USA: Das Starsiege Universe Assault Vehicle (SUAV) präsentiert die »Unterhaltung der Zukunft«, so Dave Grenewetski, Präsident von Sierra Online. Darin befinden sich vernetzte Pentium-III-Rechner, auf denen man Starsiege und Starsiege Tribes mit Projektor-Leinwänden und Dolby-Surround-Anlagen spielen kann.

Starsiege

Hersteller:	Dynamix/Sierra	**3D-Karten:**	3Dfx, OpenGL
Testversion:	Beta vom März '99	**Hardware, Minimum:**	Pentium/166, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium II/300. 128 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	2 (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)		

PC Player Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	70
Einstieg:	70	**Komplexität:**	70
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	80

Spielspaß: 78

Rennspiel für Einsteiger

T.O.C.A. 2
Touring Cars



300 PS aus zwei Litern Hubraum? Das schafft Papis Opel nicht. Die Tourenwagen in »T.O.C.A. 2« lassen selbst die emsigsten Frisierbemühungen des kleinen Mannes zu einem Nichts zusammenschmelzen.

Oh England, verläßliches England. Du legst noch Wert auf Traditionen. Das Geheimnis der Plumpudding-Zubereitung ist bei dir gut aufgehoben und deine Treue zur Tourenwagenmeisterschaft vorbildlich. Und da die Engländer wissen, was Sie an diesem kleinen Juwel des Motorsports haben, versuchen die einheimischen Codemasters mit »T.O.C.A. 2« bereits zum zweiten Mal, eine angemessene Simulation auf die Beine zu stellen. Die Saison '98 dient als unmittelbares Vorbild.



▲Welche Dramatik: In schnellen Kurven neigt sich Ihr Wagen zur Seite, insbesondere in der Cockpitperspektive bekommen Sie so ein gutes Gefühl für Geschwindigkeit.

Volvo, Peugeot und Co.

Zur Klärung vorneweg: Bei einem Tourenwagen handelt es sich um ein weitgehend seriennahes Fahrzeug, das für Rennzwecke »minimal« aufgemotzt wurde. Ihrer Beliebtheit entsprechend tummeln sich nicht weniger als acht große Automobilhersteller mit ihren Kleinoden auf Strecken wie Silverstone, Donington oder Brands Hatch. Diesmal sind, wenn man nur lang genug darauf achtet, sogar minimale Unterschiede im Fahrverhalten festzustellen. Der nervöse Vauxhall (so übersetzen Engländer die Marke Opel) zum Beispiel dünkte uns in Kurven etwas empfindlicher als der gutmütige Audi. Die Höchstgeschwindigkeit pendelt sich dafür bei allen Modellen bei circa 222 km/h, mit maximaler Ganglänge bei 240 km/h ein.



In T.O.C.A. 2 werden die guten Beziehungen europäischer Automobilhersteller auf harte Proben gestellt.

Keine Geschwindigkeitswunder also - aber das ist Fans auch gar nicht so wichtig. Viel entscheidender sind die packenden Duelle und die ständigen Überholmanöver zwischen den Fahrern. Damit die auch eintreten, werden die Wagen der Sieger in der Realität mit Gewichten beschwert. Eine derartige Praxis fehlt im Spiel, hätte aber nicht geschadet. Zumindest uns gelang es auf den beiden leichteren Schwierigkeitsstufen, sämtlichen Konkurrenten immer wieder mit Leichtigkeit davonzufahren und einsam vorn unsere Runden zu ziehen. Erst auf »Experte« änderte sich das ein wenig. Verblüffend ist zudem die Tatsache, daß die Computerfahrer in der Qualifikationsrunde viel bessere Zeiten als im eigentlichen Rennen erzielen.

Bonuswagen auf Bonusstrecke: Mit dem Dreirad »Grinnall Scorpion« auf dem Alpenkurs.



Cockpit und Sound

Hilfreich für schnelle Runden ist das verbesserte Handling. Anders als im ersten Teil haben Sie nun auch eine Chance, Ihren Boliden, wenn er denn einmal aus der Spur gerät, wieder abzufangen. Das gelingt vor allem in der Cockpitperspektive gut. Jeder Wagen bietet hier, nebenbei bemerkt, eine eigene Ansicht. Die ist



Regen, Nebel und andere Widrigkeiten schrecken die Fahrer nicht, schließlich sind serienmäßig Scheinwerfer und Scheibenwischer eingebaut.

zwar häßlich, man gewöhnt sich aber schnell an die primitiven Armaturen und erfreut sich dann um so mehr an den vielen kleinen Gimmicks, die das Rennerlebnis ungewöhnlich real machen. Die Windschutzscheibe wird von kleinen Graspartikeln bedeckt oder splittert nach einem Unfall; in Kurven neigt sich das gesamte Cockpit zur Seite, und bei einem Regenschauer (der Grip des Wagens ändert sich nicht) sorgen Scheibenwischer für Durchblick. Nur schade, daß die Rückspiegel alles so verschwommen darstellen. Daß Codemasters das besser kann, beweisen die Rückspiegel in der normalen Ansicht von schräg hinten.

Mit den Motorgeräuschen ist soweit alles in Ordnung. Jeder Wagen tönt leicht individuell, von außen klingt's auch anders als im Innenraum. Die Wagen erreichen allerdings recht zügig ihre Höchstgeschwindigkeit, von daher müssen Sie sich an ein eintöniges Hochfrequenzbrummen im sechsten Gang gewöhnen. Wenn Sie aber mal kurz vom Gas gehen, röhrt der Motor wieder um so schöner.

Extras ohne Ende

Den Programmierern war sehr daran gelegen, den Computerspieler mit allerhand Leckerli zu verwöhnen. Neben vielen Cheats, die Sie für Siege in der Meisterschaft erhalten, sind dies vor allem Bonuskurse und -fahrzeuge. Wenn Sie erst einmal mit einem Jaguar XJ 220 über die Strecken gedonnert sind, merken Sie schnell, daß Tourenwagen im Vergleich zu derart hochgezüchteten Rennmaschinen wie aufmüpfige Halbstarke neben einem Schwergewichtsboxer wirken.

Außerdem gibt es Spielmodi satt. Neben Einzelrennen und Meisterschaft dürfen Sie sich in verschiedenen Zeitfahrmodi mit Ihrem Ghost und anderen Gegnern messen. Gerade für Anfänger ist insbesondere die Konstrukteurs-Meisterschaft hochinteressant. Hier fahren Sie anfangs mit einem Fiesta oder Formula Ford Go-Karts gegen identische Fahrzeuge, wobei insbesondere die Formel-Flitzer leicht zu kontrollieren sind. Haben Sie Erfolg, gibt es bis zu fünf neue Wettbewerbe mit teilweise arg exotischen Fahrzeugen. Ein weiterer gelungener Aspekt ist der Boxensprecher, der Ihnen je nach Rennsituation aufmunternde oder kritische Anmerkungen per Funk zukommen läßt.

Und die deutsche Asphaltlegende Hans-Joachim Stuck betätigt sich als Kommentator vor und nach einem Rennen. Doch selbst wenn Sie den Prominentenbonus wirken lassen, wissen Sie nun, warum der olle Stritzel Rennfahrer und nicht Synchronsprecher geworden ist. **(uh)**

TOCA 2 – Fakten

- **1 echte englische Lizenz**
- **8 Strecken**
- **10 Bonusstrecken**
- **8 Tourenwagen**
- **7 Sondermodelle**
- **3 Schwierigkeitsstufen**
- **1 berühmter Kommentator (Hans-Joachim Stuck)**



Wie aufmerksam von den Programmierern; zu jeder Strecke gibt es haufenweise Fahrtips.

Udo Hoffmann ★★★★

»Booah, ey!«, wie die Ruhrgebietler sagen, »hasse dieses Codemastersteil gesehen? Stark, wa?« Die Engländer haben viel gelernt und bieten insbesondere in der Cockpitperspektive ein schönes Rennerlebnis. Und endlich gibt es mal einen richtigen Teamchef, der mich permanent mit Kommentaren zum Rennverlauf versorgt. An so guten Ideen sollten sich auch die ganz Großen im Simulationsgeschäft mal ein Beispiel nehmen.

Daß T.O.C.A. 2 bei aller Anstrengung in diesen elitären Kreis nicht einbrechen kann, liegt vor allem am offensichtlichen PlayStation-Einfluß. Trotz 3D-Karten-Pflicht dominieren weitgehend öde Landschaften (ganz furchtbar: die scheinbar in fünf Minuten zusammengestoppelte Strecke Downtown USA) und umständliche Bedien-Menüs. Und von der Fahrphysik eines Grand Prix Legends ist man etliche PS entfernt. Aber vermutlich will man sowieso nicht die Hardcore-Fraktion anvisieren: Dafür sprechen zumindest die zahlreichen zu erringenden Boni. Wer schon immer ein handfestes Ziel benötigte, um sich für eine Hatz ums Rund zu motivieren, kann beschwingt loslegen.

+ Viele Fahrzeuge
+ Seltene Mischung aus Simulation und Action
− Großer PlayStation-Einfluß
− Schwache Computergegner

T.O.C.A. 2 – Touring Cars

Hersteller:	Codemasters
Testversion:	Beta vom März '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	bis 4 (an einem PC), bis 8 (Netzwerk)
3D-Karten:	Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/333, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	70
Einstieg:	60	**Komplexität:**	70
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	(noch nicht vollständig implementiert)

Spielspaß: 74

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

NASCAR Revolution

Raffinierte Strukturförderung: Seit Jahr und Tag werden durch NASCAR-Rennen viele tausend Zuschauer in die entlegensten Winkel der amerikanischen Steppe gelockt.



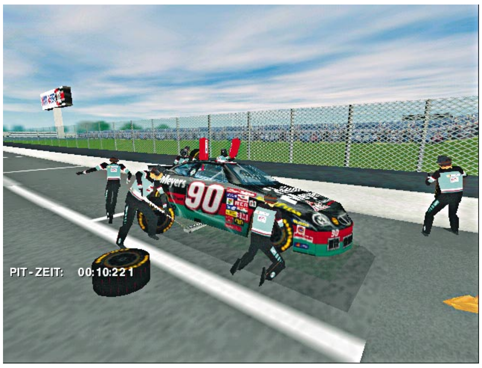
▲ Lockendes Talladega. Die mit Abstand schnellste NASCAR-Strecke erlaubt Spitzengeschwindigkeiten von über 200 Meilen die Stunde (320 km/h). (3Dfx, 800x600)

Raffinierter Kundenfang: Seit Jahr und Tag werden durch NASCAR-Programme viele tausend Computerbesitzer vor den Monitor gelockt. Mit »Nascar Racing« 1 und 2 (‘94 / ’97) gelang dies den Rennspielgurus von Papyrus schon zweimal. EA Sports will mit dem Quasi-Nachfolger »NASCAR Revolution« nun auch auf der Raffinesse-Welle gleiten.

Grundsätzliches

Für das Spiel zeichnet diesmal aber ein unbekanntes Team verantwortlich. Nach beeindruckendem Vorspann befindet man sich direkt in den Weiten des Hauptmenüs. Sie dürfen sich in einen Meisterschaftsmodus stürzen oder erst mal ein Einzelrennen fahren. Etliche Trainingsrunden seien Ihnen aber ans Herz gelegt, denn obwohl die 18 Strecken bis auf zwei Ausnahmen einfache Rennovale sind, fahren sie sich alle verschieden.

Einige wie Indianapolis bestehen aus zwei 180-Grad-Kurven und den dazugehörigen Geraden, andere sind leicht ellipsen- oder triangelförmig. Erwähnenswert ist sicherlich der Talladega Super Speedway, dessen gigantische Dimensionen sich in der Prärie Alabamas erstrecken und dort ungeheure Spitzengeschwindigkeiten erlauben. Denn die sogenannten Stockcars der NASCAR-Rennen sind zwar sehr schwer (eine Verwandtschaft zu den europäischen Tourenwagenrennen ist unübersehbar), aber auch adäquat motorisiert. Mit über 700 PS wird selbst das trägste Blechkleid zur flammenspuckenden Todesschüssel. Das träge Fahrverhalten treiben aber noch so viele PS der Karosserie nicht aus. Es kann ohne weiteres zu der Situation kommen, daß etliche Meter vor Ihnen ein Fahrer einen Unfall baut. Sie reagieren auch prompt durch Abbremsen und Ausweichen. Allein, der Bolide ist so unbeweglich, daß Sie trotz aller Manöver dem Konkurrenten sehenden Auges ins Hinterteil donnern. Der Zwang zu vorausschauendem Fahren verleiht deshalb allen NASCAR-Programmen einen unverwechselbaren Charme, die Revolution macht da keine Ausnahme. Ein weiterer spezieller NASCAR-Effekt ist das durchaus übliche, handgreifliche Drängeln der einzelnen Teilnehmer um die Positionen. Gute Fahrer schonen Ihren Hobel nicht und stoßen die anderen gezielt ins Abseits. Die dabei auftretenden Fliehkräfte gilt es, mit guten Reflexen auszugleichen.



Reifen werden von der Boxencrew genauso quicklebendig ausgetauscht wie ramponierte Stoßfänger. (3Dfx)

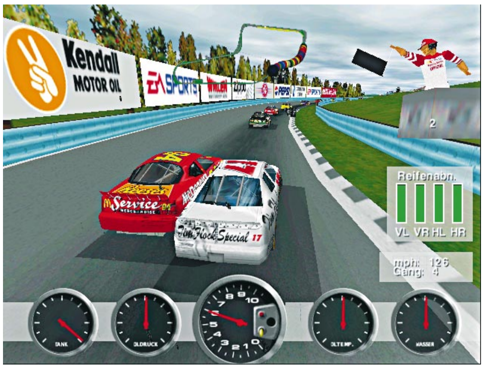


Die mit reichlich Knautschzone versehenen Stockcars verzeihen zwar so manchen Körperkontakt, für allzu aggressives Fore-Checking aber gibt es Abzüge in der B-Note. (3Dfx)



Besondere Kennzeichen

Wie bei allen EA-Sports-Spielen ist das Programm mit jedem denkbaren Extra aufpoliert worden. Gleich zwei Kommentatoren geben die Weisheiten nur so pfundweise von sich: »Straßenkurse sind schwieriger zu fahren, weil man da nach links und auch nach rechts lenken muß.« Solchermaßen belehrt fährt es sich doppelt gut. Außerdem grinsen einen die



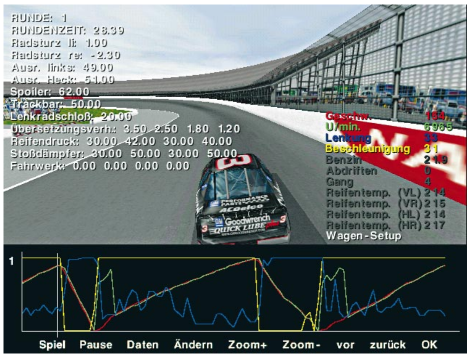
Über dem Kurs erscheint auf Wunsch ein Streckenplan, der bei den beiden Straßenkursen eine große Hilfe ist. (Direct 3D)



In der Cockpit-Perspektive sitzt ganz eindeutig Micky Maus am Steuer, wie die Handschuh-Händchen beweisen. (3Dfx)

beiden in der Meisterschaft auch per Begrüßungs-Video an. Die insgesamt 37 echten NASCAR-Fahrer samt Photo und Kurzbiographie dürften aber nur Eingeweihten etwas bringen.

Wirklich schön ist aber das markige Motorgeräusch, das durch die sogenannte Staccato-Sound-Engine erzeugt wird. Bei voll aufgedrehtem Lautsprecher können Sie jedem Preßlufthammer Paroli bieten. Gleichfalls überzeugend sind die formschönen Blechkleider, die sich nach einem Unfall leicht zerdüllen und sogar Reifenspuren kontaktfreudiger Gegner aufnehmen. Manchmal scheint als allerdings, als würde sich die Karosse zur linken Hand verformen, obwohl es doch rechts zur Kollision kommt. Auf Wunsch kann der geneigte Fan Motorleistung und Begabung der Konkurrenz manipulieren, die Rundenlänge modifizieren und auch mit allen Regeln fahren. Bei schweren Unfällen wedelt dann ein Computermännchen rechenzeitaufwendig mit einer gelben Fahne, und der Computer übernimmt für fünf Runden Ihr Fahrzeug. Eine an sich gute Idee, die jedoch bei häufigem Auftreten schwere Gähn-Krämpfe auslöst. **(uh)**



Eine gute Idee bietet das Telemetrie-Menü. Unten werden diverse Daten eingeblendet, oben der dazu passende Rennausschnitt.

Geheime Aufzeichnungen eines NASCAR-Fahrers



Runde 1: Heute ist mein großer Tag. Bristol, der Kurs liegt mir. Der Start gelingt prächtig, ich setze mich zwischen Craven und Burton auf Rang sieben fest.

Runde 13: Um ein Haar hätte mich Elliot, der Schuft, in die Bande gedrückt. Aber dem Burschen hab ich's gezeigt. Ich demolierte seinen Kotflügel, er mußte in die Box. Habe leider ein paar Plätze verloren. Rang: elf.

Runde 34: Eine Gelbe-Flaggen-Phase beschert mir fünf verträumte Runden. Endlich habe ich mal genug Zeit, die tolle Lackierung von Greens Wagen zu bewundern. Rang: zehn.

Runde 59: Boxenstop. Meine Crew arbeitet tadellos. Nur mit dem rechten Hinterreifen gibt es Probleme. Ich verliere etliche wertvolle Sekunden. Rang: 21.

Runde 129: Wie von ungefähr geraten meine Gedanken auf Abwege. Meine Fußnägel müßten dringend mal wieder geschnitten werden. Und meine Freundin hat mich wegen meiner Rennleidenschaft sitzenlassen. War es das wert? Rang: Ich weiß nicht mehr so genau.

Runde 223: Gelb-Phase. Ich entdecke eine philosophische Ader in mir. Warum fahren wir immer links rum? Ich möchte auch mal rechts rum fahren. Rang: Wen interessiert es?

Runde ganz viel: Ich fühle mich eigenartig. Mein Kopf dröhnt. Ist das Rennen schon zu Ende?

Udo Hoffmann ★★★★

Sakra, wie die Bayern sagen, da ham die EA-Leut a pfundigs Machwerk hinglegt. Viele kleine Eigenheiten betonen den eigenständigen Charakter von NASCAR Revolution und grenzen es klar von den Papyrus-Spielen ab. Zu nennen sind unter anderem die allmählich eintretende Dämmerung während der Rennen, die schicke 3D-Grafik (die Wagen glänzen allerdings dermaßen stark, als wären Sie von oben bis unten mit Glibber bedeckt) und die rundum aufwendige Präsentation.

Wenn ich dem Programm aber ganz tief in die Pupille blicke, gerät es ein wenig ins Schlottern. »Ich weiß«, scheint es zu flehen, »fast immer nur im Kreis fahren ist nicht so superspannend. Was soll ich machen? Das Vorbild ließ mir keine Wahl. Und die mäßige Sichtweite (Tribünen-Popp-auf, die soundsovielte) steht mir auch nicht ausgezeichnet. Aber meine kräftigen Wagen und der Destruktiv-Aspekt sind doch fein gelungen, oder?« Schon recht. Wer NASCAR-Liebhaber ist, kann zur Wertung gern noch fünf Punkte hinzufügen. Aber lesen Sie auch die geheimen Aufzeichnungen des Extrakastens, bevor sie sich auf die bis zu 500 Runden langen Rundkurse wagen.

+ Röhrende Brachialrennen
+ Viel Strategie im Spiel
− Im Grunde monoton
− Teilweise Grafikschwächen
− Konkurrenz abwechslungsreicher

NASCAR Revolution

Hersteller: EA Sports
Testversion: Beta vom März '99
Betriebssystem: Windows 95/98
Sprache: Englisch
Multi-Player: bis 8 (Netzwerk)
3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx
Hardware, Minimum: Pentium/166, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium II/333, 64 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	70	Sound:	80
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 76

Actionspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Carmageddon 2



▶ Sympathieträger: Max Schaden, Carmageddon-Veteran.

Das Programm für den freundlichen Psychopathen von nebenan: Wer in »Carmageddon 2« Erfolg haben will, darf vor ein paar hundert Verkehrsunfällen nicht zurückschrecken.

Schon als Max Schaden noch klein war, trat sein bösartiger Charakter deutlich hervor. Max gab den Lehrern Widerworte, brachte Frösche mit einem Strohhalm zum Platzen und verprügelte Schulkameraden. Seine Eltern waren verzweifelt. Was sollte nur aus dem Jungen werden?

In »Carmageddon 2« jedoch kann Mäxchen seine Neigungen, die in anderen Berufen schwere Handicaps wären, zu seinem Vorteil ausleben. Es gibt nur wenig Spiele, die im doch recht legeren England von der Indizierung bedroht waren, dieses gehörte dazu. Aus diesem Grund warteten wir sogar mit dem Test der entschärften deutschen Version, bis die Frage endgültig vom Tisch war.

Das Programm tarnt sich als Rennspiel. Mit Ihrem Wagen treten Sie gegen fünf Computergegner an und fahren auf Kursen, die sich durch eine urbane Landschaft winden um den Sieg. Haben Sie aber nur gedacht! In Wirklichkeit würden Sie, wenn Sie strikt der Straße folgen, das Ziel niemals erreichen. Ein viel zu knapp bemessenes Zeitlimit läuft nämlich unerbittlich ab und wird nur dann erhöht, wenn Sie ruchlose Aliens über den Haufen fahren. Alternativen sind die Beseitigung Ihrer Konkurrenz oder das Aufsammeln von Bonuspaketen, in denen eventuell eine Zeitgutschrift versteckt ist.

Von daher denken Sie bereits nach kurzer Zeit überhaupt nicht mehr daran, das Rennen zu beenden, sondern möglichst effektiv jeden, der sich bewegt, ins Nirwana zu befördern. Das hat noch einen weiteren Vorteil; mit jeder Leiche zusätzlich wird auch Ihr Kontostand erhöht. Und Geld kann man in der Carmageddon-Welt immer gebrauchen. Sei es zur Reparatur Ihres Schlachtkreuzers oder zum Erwerb ganz neuer Fahrzeuge, von denen es circa 30 gibt.



Die Jagdsaison ist eröffnet. Dank 3D-Kraft verformen sich die Autos in Carmageddon 2 realistischer denn je. (3Dfx)

Kein olympischer Sport

Reparaturen fallen eigentlich jede Minute an, denn Ihr Wagen ist natürlich nicht unzerstörbar, es sei denn, Sie finden ein entsprechendes, kurz wirkendes Goodie. Und mit neuen Karossen (vom Dragster über Gabelstapler bis hin zur dreifach gepanzerten Luxuslimousine ist alles dabei) hält der Spielspaß überraschend lange vor. Jede Kiste fährt sich völlig anders und hat meist auch ein eigenes Motorgeräusch. Überhaupt ist das Ultrakrunsch-Spektakel abwechslungsreicher, als man vermuten sollte. Dafür sorgen unter anderem spektakuläre Extras, die überall versteckt sind. Ihr Wagen verwandelt sich in eine Art Flipperkugel, erhält die »Minenlegfähigkeit« oder fährt plötzlich unter völlig anderen Schwerkraftverhältnissen. Außerdem wird mit den Aliens allerhand Schabernack getrieben. Die sind plötzlich doppelt so groß, torkeln betrunken durch die Gegend oder mutieren zu Strichmännchen.







Heilen durch Geldauflegen: Besitzen Sie genug Bares, können Sie Ihr kaum noch funktionstüchtiges Fahrzeug in Sekundenschnelle wieder in Tollschock-Form bringen. (3Dfx)



»Matsch!« macht der Gegner. Wieder einer auf dem Weg in die große Mechanikerhölle, wo die bedauernswerten Insassen für alle Ewigkeit ihre Autos polieren müssen. (3Dfx)

Weitere Adrenalinschübe liefert das Spiel durch das Zertrümmern zahlreicher Gebäude oder Bäume. Oft sind an verschwiegenen Orten wie Höhlen oder in Flüssen auch noch besonders schöne Aufrüstmöglichkeiten versteckt. Das Spiel selbst gliedert sich in zehn Kapitel. Sie wettern in jedem Kapitel in drei Normal-Schlachten gegen Gott und die Welt und schließen es mit einer Spezialmission ab. In der geht es dann zum Beispiel um die Beseitigung von Aliensoldaten, oder Sie fahren – wie ungewöhnlich – tatsächlich nur ein Rennen. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★★★

Wer Carmageddon 2 mag, liebt das Ungewöhnliche. Ein wenig verrückt wird er auch sein. Denn ganz sicher ist es nicht jedermanns Sache, mit seinem Fahrzeug durch Alienscharen zu pflügen wie ein Bauer mit der Sense durchs Korn. Aber lassen wir mal die Moral außen vor: Das Spielprinzip funktioniert. »Ich bin es, meine Lieben. Der grimmige Sensenmann! Und ich bin da, euch heut zu holen. Hua, hua, hua. (Hohles Gelächter)«
Aber selbst Iron Maiden als Soundtrack im Hintergrund und die recht gute Fahrphysik können nicht darüber hinwegtäuschen, daß Carmageddon 2 den Anreiz durch Tollwut auch dringend benötigt. Technisch humpelt das Spiel moderner Programmierkunst nämlich meilenweit hinterher. Der Hinkefuß des Satans? Gut möglich: Wer dadurch Bonusgelder erzielt, daß er seine Gegner durch besonders kunstvolle Fahrweise ins Jenseits befördert, kennt den Stallgeruch der Unterwelt.

- \+ Tollwütiges Spielprinzip
- \+ Gute Fahrphysik
- \+ Riesige Landschaften
- − Technisch veraltet
- − Nichts für Blumenkinder

Carmageddon 2

Hersteller:	Stainless/SCI	**3D-Karten:**	3Dfx (Voodoo1 und 2)
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, Minimum:**	Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	bis 12 (im Netzwerk)		

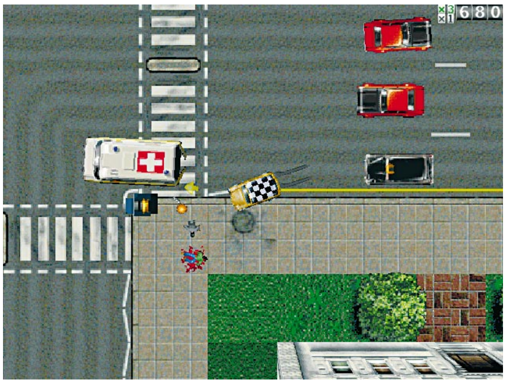
PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	80	Multi-Player:	70

Spielspaß: 71

Actionspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

GTA London 1969



Der Spieler war sehr unfreundlich zum grünen Pullover. Zum Glück ist die Ambulanz schnell zur Stelle. (3Dfx)

ZUSATZ CD

Wie der Name schon andeutet, befindet sich unser Held, der skrupellose Mafiafahrer aus »Grand Theft Auto«, diesmal im London des Jahres 1969. Trotz identischer Grafik-Engine gibt es deshalb haufenweise Unterschiede zu den Exkursionen desfür den Betrieb benötigen Hauptprogramms. Der Linksverkehr fällt natürlich am stärksten auf. Weitere stimmungsreiche Details sind musikalische Original-Hits der damaligen Zeit, putzige Kopien englischer Fahrzeuge von Mini Cooper bis zu James Bonds Aston Martin und die Einbindung der typischen Londoner Infrastruktur. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★★★

Wagen stehl! Sektenjünger umniet!! Bus in die Luft jag!!! Der destruktiven Ader, die latent in so manchem von uns schlummert, wird in GTA London 1969 mal wieder Tür und Tor geöffnet. Sie stehlen, schießen und prügeln, was das Zeug hält. Kernpunkt aller Aktionen ist natürlich das Fluchtfahren mit den 30 verschiedenen Autos. Aber im Verlauf Ihres Londonaufenthalts denken sich Ihre Chefs so viele Aufträge für Sie aus, daß garantiert keine Langeweile aufkommen kann.
Daß wieder nur zwischen den sehr großen Leveln gespeichert werden kann, ist ärgerlich. Die Angst um das eigene Leben und die Freude um den Sieg werden so aber zweifelsfrei gesteigert. Fans können zufrieden sein.

- \+ Unverwechselbar
- \+ Viele originelle Aufträge
- \+ Wirklich tolle Musik
- − Dürftige Speicherfunktion
- − Veraltete Grafik

GTA London 1969

Hersteller:	Rockstar/Take 2	**3D-Karten:**	3Dfx
Testversion:	Beta vom März '99	**Hardware, Minimum:**	486/100, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	DOS. Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/166, 16 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)		
Multi-Player:	bis 8 (Netzwerk)		

PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	90
Einstieg:	60	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 73

Geschicklichkeitsspiel für Profis

Lander

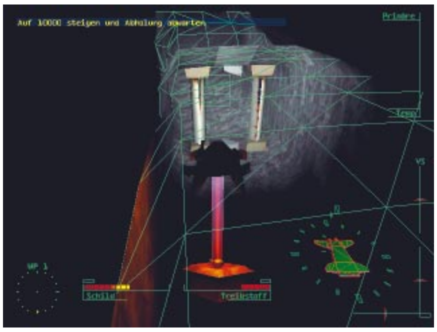
Ein Herz für Oldies: Nach »Sentinel Returns« nimmt sich Psygnosis nun den Geschicklichkeits-Opa »Thrust« vor. »Lander« heißt die 3D-Wiedergeburt des Schwerkraft-Schleuderers.



▲ **3032 A.D.: Die Erde ist bis auf ein paar archäologische Ausgrabungsstätten wüst und leer. (Direct 3D)**

Sie haben es geschafft: An Bord der »Drake's Exception« nehmen Sie an einer Expedition durch das Sonnensystem teil. Wofür die Passagiere horrende Summen zahlen, kostet Sie keinen einzigen Cent, denn Sie schweben mit Ihrem kleinen Raumschiff, dem »Lander«, auf die angeflogenen Planeten und Monde, um dort gegen klingende Münze waghalsige Aufträge auszuführen.

Ihr Raumschiff kontrollieren Sie wie in der Steinzeit der bemannten Raumfahrt: Vier Richtungsdüsen manövrieren das Gefährt nach vorne, hinten, links oder rechts beziehungsweise gerade nach oben. Für den Sinkflug nach unten sorgt die Schwerkraft. Mit einem Traktorstrahl sammeln Sie gewünschte Gegenstände und Power-ups auf, die dann wie an einer Schnur hinter Ihnen herschweben und das Flugverhalten Ihres Schiffes leicht verändern. Ab und an gibt es ein paar Bösewichte, die nach einem Schuß aus der Bordkanone lechzen.



Untergrundbewegungen: In engen Gängen wird die Decke zum Drahtgitter, damit Sie besser navigieren können.

Wem das vage bekannt vorkommt: Schon vor Jahrzehnten bugsierte man beim Spielautomaten »Lunar Lander« eine Mondlandefähre per Bremsdüse auf die Oberfläche des Erdtrabanten. Titel wie »Thrust« oder »Gravitar« frischten diese Idee für Heimcomputer der 80er auf. Psygnosis reicherte das Geschehen mit 3D-Grafik an und veröffentlicht zeitgleich CD-ROM- und DVD-Versionen, letztere mit Dolby-Digital-Sound und variablen Kameraeinstellungen (Normal / Drahtgittermodelle) in den Zwischensequenzen.

Indes macht die »Drake's Exception« auf mehr als 15 Welten Station, wo dann rund 30 Missionen auf Sie warten. Nach einer Weile splitten diese sich in diverse Stränge auf: So können Sie beispielsweise auf der Erde entweder eine subterrane Bergungsaktion für die MCGA (Mars Central Government Agency) durchführen, oder aber einem zwielichtigen Unternehmer der Celestia Corporation auf der Erdoberfläche außerirdische Artefakte abjagen. Um letztere entspinnt sich eine Story, die Ihre Aufträge wie Kitt zusammenhält. Fünf verschiedene Raumschiffe, zahlreiche Waffen- und Antriebssysteme, bessere Schutzschilde – viel zu viel, wofür man seine teuer verdienten Dollar ausgeben kann. **(ra)**

Roland Austinat ★★★★

Lander ist kein einfaches Spiel: Wenn Sie nicht über die Leidenswilligkeit eines Folterkammer-Stammkunden verfügen, sollten Sie besser die Finger davon lassen. Zu oft mahnt die emotionslose Stimme Ihres Bordcomputers, daß soeben die Energievorräte zur Neige gingen, Sie aber noch lange nicht am Ziel angelangt sind. Das Flugmodell wurde gegenüber den zweidimensionalen Vorfahren gar verschlimmbessert: Wenn das Sammeln, Stehlen, Retten und Abschießen schon in 3D vonstatten geht, hätte ich mir noch einen Freiheitsgrad zum Drehen meines Gleiters gewünscht. So drifte ich gerade im Untergrund nach links oder rechts durch einen Tunnel, vor mir nur die nackte Felswand. Senkrechtes Schweben gestaltet sich ebenfalls nicht ganz einfach – besonders, wenn die Wettereinflüsse wie Wind oder Regen Ihre Nußschale durchschütteln.

Auf der Haben-Seite verbucht Lander ein witziges Drumherum mit Nachrichten, E-Mails und eben der Story, die einen nach ein, zwei Stunden doch wieder zähneknirschend an den PC zurückholt. Haben Sie kein DVD-Laufwerk, grämen Sie sich nicht – sooo toll sind die Sounds und der passable Ambient-Soundtrack, der deutlich an Gremlins Hardwar erinnert, nicht, daß Sie gleich sechs Boxen damit malträtieren müßten.

+ Abwechslungsreiche Missionen
+ Immergrünes Spielprinzip
– Üble Kameraführung
– Marode Steuerung ...
– ... macht Standardsituationen zum Glücksspiel

Lander

Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Beta vom Februar '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	bis 16 (per Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	Direct3D, 3Dfx
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/233, 32 MByte RAM. 3D-Karte

PC Player Wertung

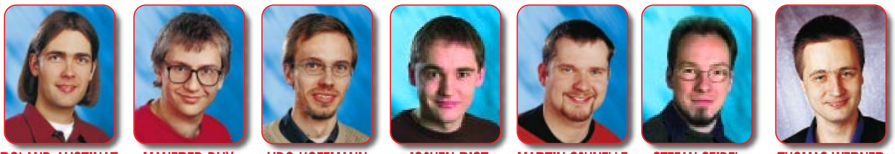
Grafik:	60	**Sound:**	70
Einstieg:	60	**Komplexität:**	60
Steuerung:	40	**Multi-Player:**	60

Spielspaß: 62

1999 MAI

PC Player INDEX

Die Reihenfolge der Spiele richtet sich nach der Punkte-Wertung im Test. Schneiden zwei Spiele mit der gleichen Punktzahl ab, wird alphabetisch geordnet. Ein Strich bei einem der Redakteure bedeutet lediglich, daß dieser das Spiel nicht oder nicht lange genug gesehen hat, um sich eine eigene Meinung zu bilden.



Spielename	Genre	Punkte	ROLAND AUSTINAT	MANFRED DUY	UDO HOFFMANN	JOCHEN RIST	MARTIN SCHNELLE	STEFAN SEIDEL	THOMAS WERNER	Seite
Civilization Call to Power	Wirtschaftssimulation	88	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	68
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Strategie	85	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	108
X-Wing Alliance	Simulation	85	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	–	★★★★★	76
Everquest	Rollenspiel	84	★★★★	★★★★★	★★★★★	–	–	★★★★★	★★★★	126
Siedler 3 Mission CD	Zusatz-CD	82	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	106
Jack Nicklaus 6: Golden Bear Challenge	Sport	80	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	–	★★★★	★★★★	112
Machines	Strategie	80	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	122
Warzone 2100	Strategie	80	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	80
Alien vs. Predator	Action	78	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	88
Starsiege	SF-Simulation	78	–	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	90
Twisted Mind	Denkspiel	77	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	83
NASCAR Revolution	Rennspiel	76	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	94
You don't know Jack 2	Denkspiel	75	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	66
T.O.C.A. 2 Touring Cars	Rennspiel	74	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	92
Grand Theft Auto London 1969	Action	73	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	97
Imperialsimus 2	Strategie	73	★★	★★★★	–	★★★	–	★★★	★★★★	110
Silver	Action-Adventure	72	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	84
Streetfighter Alpha 2	Prügelspiel	72	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	120
Carmaggedon 2	Action	71	★★★	★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	96
UEFA Champions League 98/99	Sport	68	–	★★★★	★★★	–	★★★	–	★★★★	115
Redline	Action	67	★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	104
Galador – Der Fluch des Prinzen	Adventure	63	★★	★★★	★★★★	★★★	–	★★★	★★★★	111
Lander	Geschicklichkeit	62	★★★	★★	–	★★	★★★	★★★	★★★★	98
Recoil	Action	62	★	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	118
Blaze & Blade – The Eternal Quest	Rollenspiel	61	★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	128
Korsar, Der	Action-Strategie	59	★	★★★	–	★★★	–	★★★	★★★	119
Viva Fussball	Sport	59	–	★★★★	★★	–	–	–	★★★	116
Premier Manager Ninety Nine	Wirtschaftssimulation	58	–	★★★	★★	★★	★★	★★★	★★	114
Tank Racer	Rennspiel	56	–	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	125
North vs. South	Strategie	55	–	★★★	★★	★★★	★★★	★★★	★★★	83
Deer Hunter 2	Simulation	49	★★★	★	★	★	★	★★	★	127
F-16 Aggressor	Flugsimulation	42	–	★★	–	★★★	★★★	★★★	–	87
South Park	Action	42	★	★	★★★	★★★	★★★	★★	★★★★	125
WCW Nitro	Sport	39	★	★★	★★★	★★	–	★★	–	120
Stuka	Zusatz-CD	38	★	★	★★	★★	★★	★★	★	87
Beavis & Butt-Head: Bunghole in One	Sport	33	★★	★	–	★★	–	★★	–	113

Die besten Spiele der letzten drei Ausgaben:

Spielename	Genre	Punkte	Roland Austinat	Manfred Duy	Udo Hoffmann	Jochen Rist	Martin Schnelle	Stefan Seidel	Thomas Werner	Ausgabe
FIFA 99	Sport	92	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	1/99
Links LS 99	Sport	92	★★★★★	★★★★★	★★★	–	–	★★★★★	★★★★★	2/99
Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure	91	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	2/99
Falcon 4.0	Flugsimulation	90	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	–	★★★★★	2/99
NBA Live 99	Sport	90	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	–	★★★★	★★★★★	1/99
Grim Fandango	Adventure	89	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	1/99
Alpha Centauri	Wirtschaftssimulation	88	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	3/99
World War 2 Fighters	Flugsimulation	86	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	–	★★★★★	1/99
Baldur's Gate	Rollenspiel	85	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	2/99
Fallout 2	Rollenspiel	85	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	1/99
Oddworld: Abe's Exoddus	Action-Adventure	85	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	–	★★★★	★★★★	1/99
Siedler 3	Wirtschaftssimulation	85	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	1/99

Die Geschmäcker sind verschieden: Im Index können Sie herausfinden, wie gut oder schlecht Ihrem »Lieblingsredakteur« die monatliche Spieleauswahl gefällt. Daß Strategiefans einem Echtzeit-Spektakel gute Noten geben, ist klar. Begeistern sich selbst dem Genre eher neutral eingestellte Tester für ein solches Spiel, dürfen auch »Normalspieler« einmal einen Blick riskieren. Absolute Spitzentitel bekommen fünf Sterne, Durchschnittsware drei und absoluter Schund einen Stern. Die Zwischenstufen vier und zwei Sterne differenzieren diese Einteilung weiter.

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Redline



Daß die Zukunft für die Menschheit nichts Gutes bereithält, betet uns die Science Fiction seit Jahrzehnten vor. »Redline« steht selbst den finstersten Visionen in nichts nach.

Ende des 21. Jahrhunderts ist auf der Erde fast alles zerstört. Die Nomenklatura der »Insider« lebt in gewaltigen unterirdischen Festungsbauten und hat die verwüstete Oberfläche den »Outsidern« überlassen. Als schießwütiges Mitglied einer Outsider-Gang wollen Sie aber tüchtig an der bestehenden Machtordnung rütteln. Vom gerechten Zorn des Unterdrückten erfüllt, scheuen Sie dabei vor nötiger und auch unnötiger Gewaltanwendung keinesfalls zurück.

Zu Beginn einer der zwölf Missionen lauscht man engagiert den ersprießlichen Erläuterungen seines Bandenführers. Als kluger Kopf läßt er Sie erst diverse, weniger hehre Nebengangs ausschalten, bevor er Sie auf die Insider ansetzt. Ihre größte Hilfe zur Erreichung dieser bescheidenen Ziele ist eine Universalwumme, die Schrotpatronen, Raketen, MG-Munition, Granaten und anderes gleichermaßen verschießt. Außerdem kann sie als Zerhäcksler (Marke Extra-Schneidig) genutzt werden. In typischer 3D-Shooter-Manier eilen Sie mit diesem Geniestreich der Waffenfertigung, der die allgemeine Verwüstung irgendwie überstanden hat, durch düstere Gänge und schummrige Hallen und bemühen sich, neue Kerben in den stählernen Kolben zu feilen.



Redline, Phase 1: In allen möglichen Vehikeln kämpfen Sie gegen andere Fahrzeuge. An diesem Panzer aber werden sich Anfänger vermutlich die Zähne ausbeißen. (DirectD)

Ein weiteres Instrument zur Befreiung der Outsider-Massen sind stahlgepanzerte Motorräder oder Sportwagen, die allerorten herumstehen. Jedes Mobil hat eine andere Bewaffnung und fährt sich auch leicht anders, eine anspruchsvolle Fahrphysik darf man freilich nicht erwarten. Zum Kampf gegen ebenfalls motorisierte Gegnerscharen sind sie dennoch unverzichtbar, denn selbst der tapferste Fußgänger hat gegen den feigsten Lieferwagenfahrer keine Chance. **(uh)**



Redline, Phase 2: Dunkle Gegner in dunklen Gängen, dumm wie Schwarzbrot, zum Abschuß freigegeben. (Direct3D)

Udo Hoffmann ★★★★

Redline wird durch seinen Fahrzeug-wechsel-dich-Aspekt erfreulich 3D-Shooter-untypisch. In einer Mission müssen Sie zum Beispiel einen besonders kampfstarken Gleiter aus den Händen mysteriöser Technologie-Mönche stehlen. Einmal an Bord des Wunderwerks gelangt, können Sie den hilflosen Bemühungen der Mönche, Ihnen den Raub wieder abzunehmen, hohnlachend begegnen. Welch faszinierendes Gefühl der Macht!

Läßt man diesen Aspekt beiseite, bleibt ein eher durchschnittliches Spiel übrig. Die verschiedenen Gegner im Shooter-Part verhalten sich nicht viel schlauer als Schaufensterpuppen, die eigene Figur kann leicht an irgendwelchen Kanten hängenbleiben, die Grafik ist durchgehend trist. Immerhin wird, gute Englischkenntnisse vorausgesetzt, durch die langen Missionsbeschreibungen viel Atmosphäre aufgebaut. Und zusammen mit dem zynischem Humor, den Autofahrten und den gut strukturierten Missionen hält die Weiterspiel-Motivation doch erfreulich lange. Für Shooter-Fans mit Freiheitsdrang auf jeden Fall einen Blick wert.

- + Origineller Auto-Part
- + Zynischer Humor
- − Mieser Shooter-Part
- − Nicht sehr umfangreich

Redline

Hersteller:	Accolade/Electronic Arts	3D-Karten:	Direct3D, 3Dfx
Testversion:	Beta vom März '99	Hardware, Minimum:	Pentium/200, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	Hardware, Empfehlung:	Pentium II/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	2 (Modem), bis 12 (Netzwerk, Internet)		

PC Player Wertung

Grafik:	50	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	60	Multi-Player:	60

Spielspaß: 67

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Die Siedler 3 Mission CD

ZUSATZ CD

Die Siedler siedeln weiter: Einen Editor, drei Kampagnen sowie etliche Solo- und Mehrspieler-Karten finden Sie auf dieser ersten Missions-CD zu Blue Bytes Aufbauhit.



▲ Der Angriff auf eine Festung artet in eine wahre Massenschlacht aus.

Noch immer sind zahlreiche Spieler chronisch vom Siedlerfieber infiziert und dürsten nach Nachschub. In ihrer Verzweiflung erstehen sie selbst den inzwischen ein wenig betagten Vorgänger »Siedler 2« und haben diesen dadurch erneut in die Charts gehievt. Nun naht endlich Abwechslung in Form einer ersten Missions-CD, die zahlreiche vergnügliche Stunden verspricht.

Allen drei Völkern – Römer, Ägypter und Asiaten – wurde auf der CD eine eigene Kampagne gewidmet, wobei diese unterschiedliche Schwierigkeitsgrade aufweisen. Den Römern wurden die vergleichsweise leichtesten Aufträge zugeordnet, während die Ägypter vor allem für Profis geeignet sind. Natürlich wird der Spieler in den unterschiedlichen Kampagnen auch mit den anderen beiden Rivalen konfrontiert und muß mitunter gegen mehrere Gegner gleichzeitig antreten. Die Hintergrundgeschichte ist recht schlicht: Da den Göttern untersagt wurde, sich mit Festgelagen zu vergnügen, amüsieren sie sich nun mit den Sterblichen. Zum Zeitvertreib entfesseln die Bewohner des Himmels mächtige Stürme, die Schiffe wie Korken vor sich hertreiben. Der Spieler führt die an einem fremden Gestade gestrandeten Angehörigen des ausgewählten Kulturkreises an und versucht, die Götter zu besänftigen. Dafür muß er jedoch den geheimnisvollen heiligen Ort finden.

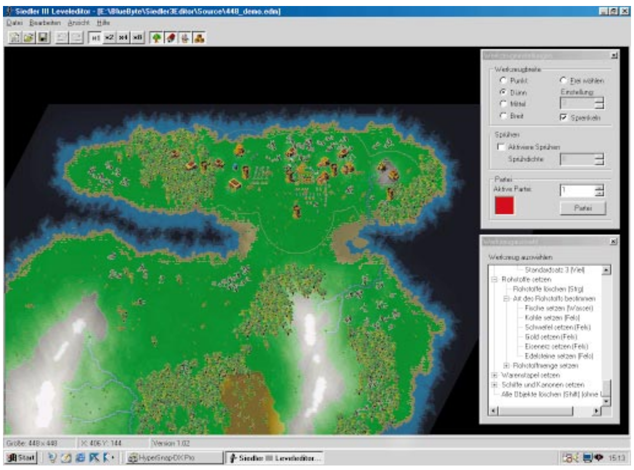


Welches gestrandete Volk darf's denn sein?

In dieser Situation würde sicherlich mancher Abenteurer seine Schiffsplanken frisch teeren, die Segel flicken und rasch die umliegenden Gewässer erkunden. Nicht so bei den Siedlern, die sich wie gewohnt zunächst häuslich einrichten. Erst durch komplett aufgebaute Produktionskreisläufe kommt man hier an gut ausgerüstete Soldaten sowie genügend Alkohol als Opfergabe. Insgesamt befinden sich 24 Missionen, zehn Einzelspieler- und 23 phantasievoll gestaltete Mehrspieler-Karten auf der CD.

Zudem wird automatisch ein Update auf die Version 1.30 vorgenommen, wobei einige Funktionen zum gewohnten Befehlssatz hinzukommen. So wird durch Betätigung der Taste »T« eine Uhr eingeblendet, welche die bereits verstrichene Missionszeit anzeigt. Dies ist für Missionen nützlich, bei denen man eine bestimmte Zeit durchhalten soll.

Die Speicherfunktion wurde verbessert, wodurch unter anderem auch bei einem Multiplayer-Spiel gesichert werden kann, indem dies bei allen beteiligten Rechnern gleichzeitig passiert. Die Soldatenanzeige wurde überarbeitet, so daß Sie nun auf einen Blick erkennen, wieviele Soldaten welcher Waffengattung gerade von Ihnen aktiviert wurden. Beim Chat im Chatraum des Siedler-Servers gibt es die Möglichkeit, ausschließlich einer



Mit dem Editor lassen sich auch große Karten erstellen.

Die Siedler 3 Mission CD – Fakten

- Editor zum Erstellen eigener Karten und Missionen
- Drei neue Kampagnen mit je acht Missionen
- Zehn neue Einzelspieler-Karten
- 23 Mehrspieler-Karten
- Update auf Version 1.30

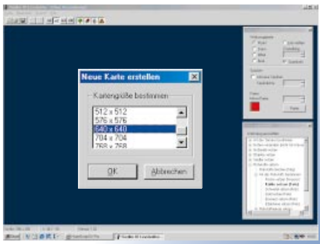
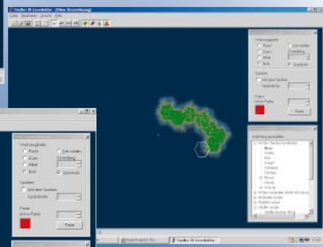
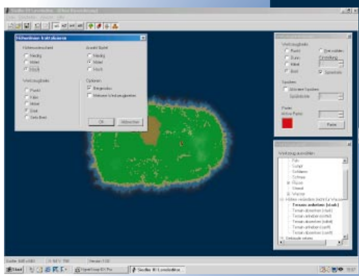
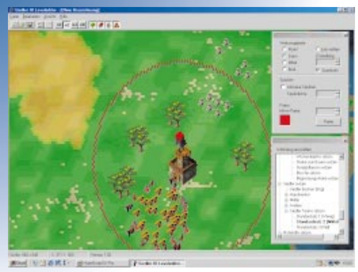


einzigen Person etwas mitzuteilen oder einen bestimmten Teilnehmer zu ignorieren. All diese Update-Verbesserungen sind jedoch auch kostenlos und teilweise bereits seit mehreren Wochen von der Homepage herunterladbar.

Selbst ist der Siedler

Hervorstechendste Neuerung ist der Editor, mit dem Sie selber eigene Karten und Missionen erstellen dürfen. Dabei besteht die Wahl zwischen Solo- und Multiplayer-Leveln unterschiedlicher Größe. Nachdem die Dimension der Karte festgelegt wurde, sollten Sie zunächst die Landmassen verteilen, da zu Beginn bloß eine einzige Wasserfläche existiert. Am sinnvollsten ist es, zunächst Grasflächen anzulegen, um anschließend andere Geländearten wie Wüsten darüber zu setzen. Zu diesem Zeitpunkt ist die Landschaft noch völlig flach, weshalb Sie Erhebungen und Senken per Mausklick festlegen sollten. Am schnellsten kommt eine ansprechende Landschaft zustande, indem Sie den Computer über die Funktion »Höhenlinien fraktalisieren« das Gelände automatisch bearbeiten lassen.

Sämtliche Gebäude, Figuren, Gegenstände, Rohstoffe, Flüsse, Felsen und Bäume lassen sich an den dafür geeigneten Stellen plazieren, es wird jedoch streng darauf geachtet, daß

Um eine neue Karte zu generieren, legen Sie die Größe fest, setzen die Landmassen, bauen verschiedene Höhenstufen ein, verteilen die Objekte und betrachten anschließend das Resultat im korrekten Darstellungsmodus.



die unterschiedlichen Gebäude der Völker nicht miteinander vermischt werden. Natürlich dürfen Sie nicht vergessen, die Startpunkte der gegeneinander antretenden Parteien sowie das Spielziel zu definieren.

Die Karte wird im Editor trotz mehrerer Zoomstufen recht unansehnlich, wenn auch zweckmäßig angezeigt. Darum sollte man sich das zu erwartende Ergebnis von Zeit zu Zeit mittels einer speziellen Funktion in der richtigen grafischen Darstellung ansehen. Bevor Sie die Arbeit abschließen, überprüft der Editor, ob es offensichtliche logische Ungereimtheiten und Fehler gibt. Um auf Ihrer selbstgefertigten Karte spielen zu können, müssen Sie diese zuvor vom Editor exportieren lassen. An der exportierten Karte läßt sich jedoch nichts mehr ändern, genausowenig ist es möglich, die bereits vorhandenen Missionen zu manipulieren. Um entdeckte Schwachpunkte auszubügeln, ist es daher stets erforderlich, die mit dem Editor erstellte Originaldatei zu besitzen. **(tw)**

Thomas Werner ★★★★★

Wie erwartet ist auch die Missions-CD randvoll mit dem gewohnt putzigen Siedler-Gewusel. Die drei Kampagnen sind durchaus reizvoll und von der Schwierigkeit her deutlich auf erfahrene Spieler ausgelegt. Zwar fehlt der letzte Kick durch eine wirklich neue Landschaft oder ein viertes Volk, doch hat man sich beim Kartendesign erkennbar Mühe gegeben. Allerdings würde eine bessere Präsentation der Hintergrundgeschichte die Motivation des Spielers noch erhöhen.

Wirklich gelungen ist der einfach zu bedienende Editor, mit dem der halbwegs erfahrene Spieler in Windeseile eigene Missionen erstellen kann.

Von der herstellerseits versprochenen verbesserten KI war allerdings weit und breit nichts zu sehen. Insgesamt ist diese Zusatz-CD damit eher unauffällig. Sie bietet ausgesprochen solide Siedlerkost, aber ohne spektakuläre Höhepunkte. Leider liegt immer noch kein gedrucktes Handbuch bei, so daß der Spieler gezwungen ist, umständlich die Online-Hilfe zu nutzen. Äußerst lobenswert und beileibe keine Selbstverständlichkeit ist es, daß die kleinen Programm-Verbesserungen unabhängig vom Erwerb der Missions-CD als kostenloses Update bezogen werden können.

+ Gewohnte Siedler-Wuselei
+ Interessante Missionen
+ Einfach zu bedienender Editor

− Nichts wirklich Neues
− Keine Zwischensequenzen

Die Siedler 3 Mission CD

Hersteller:	Blue Byte	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Beta vom März '99	**Hardware, Minimum:**	Pentium/100, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium II/266, 64 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	bis 20 (Netzwerk, Internet)		

PC Player Wertung

Grafik:	80	**Sound:**	60
Einstieg:	70	**Komplexität:**	80
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	80

Spielspaß: 82

Strategiespiel für Profis

Commandos:
Im Auftrag der Ehre



Kurz nach den Wachsoldaten verläßt der Green Beret die Kirche, um den nächsten Posten auszuschalten. Rechts unten erkennt man seine Ausrüstung.

Nachdem der letztjährige Überraschungshit von Eidos wie eine Bombe einschlug, schieben die Entwickler nun einen Schwung neuer Missionen nach. Die acht Einsätze sind ohne das Ur-»Commandos« lauffähig, doch eigentlich nur von geduldigen Profis zu meistern.

Als im Sommer letzten Jahres ein Titel namens »Commandos: Hinter feindlichen Linien« in der Redaktion eintraf, erwartete niemand ein wirklich interessantes Spiel. Schließlich war es in Spanien entwickelt worden, zudem von einer Firma, die bis dahin vorwiegend im Softwarevertrieb tätig war. Um so größer war die Verblüffung, als sich abzeichnete, daß dem unbekannten Unternehmen genau das gelungen war, was selbst die Großen der Branche inzwischen kaum noch schaffen: Commandos bot ein völlig neues und doch eingängiges Spielprinzip, das zudem unglaublich viel Spaß macht. Auch der Erfolg bei den Käufern blieb nicht aus, und so war es naheliegend eine CD mit neuen Missionen zu veröffentlichen. Die Überraschung: »Commandos: Im Auftrag der Ehre« ist eigenständig lauffähig, so daß man das erste Commandos gar nicht benötigt, um die acht Einsätze zu absolvieren.

Zunächst wirkt alles sehr vertraut: Sie kommandieren einen kleinen Einsatztrupp wechselnder Zusammensetzung und Größe, der aus erfahrenen Einzelkämpfern besteht. Im Kampf gegen die Wehrmacht führen Sie diverse Kommandounternehmen aus, bei denen Sie Militäranlagen sabotieren oder gefangene Kameraden befreien. Nach wie vor sind die alten Gesichter mit von der Partie: ein kletterfreudiger Green Beret, der Scharfschütze mit seinem Zielfernrohr, der Marine mit Taucherausrüstung, der Pionier mit Sprengstoff , der Fahrer, der herumstehende Fahrzeuge übernehmen kann und der Spion, der sich mit fremden Uniformen tarnt.



Ein von Ihnen bedrohter Wehrmachtssoldat lenkt einen Kameraden ab (unten links), während Sie an den Wachposten beim Turm heranrobben.

Hinzugekommen sind mehrere Fähigkeiten: So lassen sich Gegner durch Äther, einen Faustschlag oder den Knüppel niederstrecken und mit Handschellen fesseln. Anschließend bedrohen Sie die Soldaten und können sie in einem kleinen Sichtbereich dirigieren sowie von ihnen verlangen, einen ihrer Kameraden mit einer Zeitschrift abzulenken. Ebenfalls der Ablenkung dient das Werfen von Steinchen oder das Auslegen von Zigarettenpäckchen, was beides die Aufmerksamkeit deutscher Soldaten auf sich zieht und diese sogar von ihrem Posten lockt. Zudem verfügt der Fahrer über eine neue Waffe: ein Gewehr mit großer Reichweite, aber ohne Zielfernrohr.

Für Gott und Vaterland

Die Einsätze führen den Spieler in höchst unterschiedliche Regionen Europas. Mal ist ein Zug mit einem riesigen Geschütz



Sie können aus der Karte herauszoomen, um eine größere Übersicht zu erhalten.

Commandos: Im Auftrag der Ehre – Fakten

- Acht neue Missionen
- Zwei Schwierigkeitsgrade
- Größere Karten
- Eigenständig, auch ohne das erste Commandos lauffähig
- Neue Fähigkeit: Ablenken durch Steine und Zigaretten
- Neue Fähigkeit: Feindlichen Soldaten kontrollieren
- Weibliche Helferin: Ablenken durch Lippenstift
- Die bekannten sechs Einzelkämpfer
- Fäuste, Schlagstock und Äther zum Betäuben
- Handschellen zum Gefangennehmen
- Neue Waffe: Gewehr mit großer Reichweite

im Bahnhof von Bonn zu zerstören, ein anderes Mal die Erschießung eines Partisanen in einem jugoslawischen Zoo zu verhindern. Gleich der erste Einsatz fordert Ihre volle Aufmerksamkeit: In einem Schlauchboot dümpelt der Spieler mit seinen Männern vor einer schwerbewachten Insel, auf der eine Sabotageaktion geplant ist. Die feindlichen Soldaten patrouillieren überall, und bevor Sie eine Aktion durchführen, sollten Sie wie gewohnt zunächst den Sichtbereich der einzelnen Wachen überprüfen. Anschließend ist es meist angebracht, sich von hinten an die Gegner heranzuschleichen und diese lautlos per Messer von ihren Aufgaben zu entbinden, um nicht Alarm auszulösen. Die inzwischen noch größeren Karten sind gewohnt detailliert gezeichnet und bieten zahlreiche hübsche Animationen: Möwen kreisen über dem Meer, die Brandung nagt am Ufer, und auch die Soldaten beherrschen ihre zackigen Bewegungen wie aus dem Effeff.

Netterweise dürfen Sie sogar zwischen zwei Schwierigkeitsstufen wählen, wobei bereits die leichteste wie zum Hohn auf Profis zugeschnitten ist. Wer sich masochistisch an der schweren Variante versuchen möchte, sieht sich mit weiteren Wachposten konfrontiert, was eine noch sorgfältigere Planung Ihres Vorgehens erforderlich macht. **(tw)**

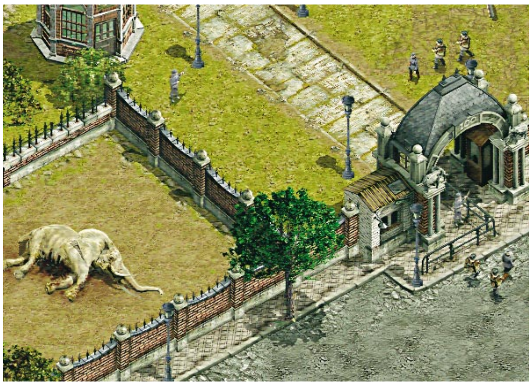
Thomas Werner ★★★★★

Nach wie vor halte ich das Spielprinzip von Commandos schlicht für genial, und auch die neuen Missionen zeigen, welch großer Wurf den spanischen Entwicklern mit ihrer brillanten Idee gelungen ist. In gewisser Weise erinnert es an eine spannendere Version von Schach.

Die neuen Missionen können die in sie gesetzten hohen Erwartungen absolut erfüllen – es stimmt fast alles an diesem Produkt. Die tolle Atmosphäre wird nicht nur durch die mit historischem Filmmaterial unterlegten Missionsbeschreibungen geschaffen, auch die aparte, detaillierte Grafik und selbst die Sprachausgabe passen wie die Faust aufs Auge. Besonders die originellen Schauplätze, die unterschiedlichen Lösungswege sowie die stimmigen Aufträge zeugen von der Mühe, die sich Pyro auch mit diesem Titel gemacht hat.

Sie steuern wieder die bekannten Kämpfer, doch bringen deren neue Fähigkeiten zusätzlich Abwechslung ins Spiel. Die Anzahl von acht Missionen läßt ein eher kurzes Vergnügen vermuten, aber da es diese Szenarien wirklich in sich haben, können Sie Ihre anderen Freizeitaktivitäten getrost absagen. Manchmal erscheint die Situation am Anfang derart ausweglos, daß die Versuchung groß ist, den nächsten Flieger nach Spanien zu nehmen und die Designer als Anti-Frust-Therapie ein wenig durchzuschütteln. Daher sollten nur Profis oder äußerst selbstbewußte Commandos-Neulinge zu diesem Programm greifen, mag die Versuchung durch den zivilen Preis auch noch so groß sein.

+ Extrem herausfordernde Missionen
+ Tolle Atmosphäre
+ Mehrere Lösungswege möglich
+ Neue Fähigkeiten
+ Sehr aparte Grafik
- Nichts für Einsteiger



Zu den außergewöhnlichen Schauplätzen gehört auch dieser jugoslawische Zoo.

Commandos: Im Auftrag der Ehre

Hersteller:	Pyro/Eidos	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Beta vom März '99	**Hardware, Minimum:**	Pentium/166, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/366, 64 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	bis 6 (Netzwerk, Internet)		

PC Player Wertung

Grafik:	80	**Sound:**	70
Einstieg:	70	**Komplexität:**	90
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	50

Spielspaß: 85

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Imperialismus 2

Der zweite Teil des Weltherrschafts-Opus ist zeitlich noch vor dem Vorgänger angesiedelt: Ab 1500 ringen Sie mit Diplomatie, Wirtschaftskraft und militärischen Mitteln um die globale Dominanz.

Das Zeitalter des Imperialismus krempelte die Welt gründlich um und legte den Grundstein für die heutigen Grenzen und Konflikte. Schon zum zweiten Mal versucht SSI / Mindscape sich an einer strategischen Simulation dieser Epoche, doch konzentriert man sich diesmal auf die Jahre zwischen 1500 und 1800. Zudem wurde die Grafik überarbeitet, das Transportsystem vereinfacht und die Produktion in einem übersichtlichen Bildschirm zusammengefaßt. Ansonsten wird sich der erfahrene Imperialismus-Spieler rasch zurechtfinden.

In der Tat verschieben Sie auch bei »Imperialismus 2« Ihre Einheiten rundenweise und erforschen bis zu 100 unterschiedliche Technologien. Die Anzahl und Ausrüstung der zur Verfügung stehenden Truppentypen paßt sich dem Fortschritt an, wodurch sich der Charakter eines Spiels mit den verstrichenen Jahrhunderten verändert. Der Schwerpunkt liegt jedoch auf der Geopolitik: Diplomatie und Handel werden zum Erreichen der Ziele großgeschrieben, und die Überseekolonien dienen vorwiegend dazu, den Einfluß in Europa zu stärken. Sie bieten Bündnisse an und versprechen Handelssubventionen. Natürlich lassen sich auch militärische Mittel einsetzen, wenn die Gegner sich partout nicht unterordnen wollen. Die Auseinandersetzungen werden entweder automatisch ausgefochten oder können auf einem speziellen Schlachtenbildschirm durch das Verschieben von Soldaten direkt beeinflußt werden.



▲ Auf dieser Karte verschieben Sie Ihre Einheiten und Schiffe.



Eine Spezialität von Imperialismus 2 sind die diplomatischen Möglichkeiten.

Mit Schiffen erkunden Sie unbekannte Gefilde und entsenden Kaufleute, um in anderen Ländern Grundbesitz zu erwerben. Natürlich sollten Sie auch die Landwirtschaft, die Ausbeutung von Bodenschätzen sowie die Anlage eines ausreichenden Straßennetzes nicht vergessen. Angesichts der Vielfalt an Möglichkeiten ist es höchst empfehlenswert, sich das umfangreiche Tutorial zu Gemüte zu führen. Zu Beginn einer jeden Partie können Sie den Computer eine neue Karte generieren lassen. Als Bonus liegt zusätzlich die Multimedia-CD »Die großen Entdecker der neuen Welt« bei. **(tw)**

Thomas Werner ★★★★

Imperialismus 2 gelingt es, ein hochkomplexes Thema ansprechend aufzubereiten. Die wichtigsten Aspekte der Machtpolitik wurden auf die wesentlichen Faktoren eingedampft, wobei dennoch genügend Handlungsmöglichkeiten übriggeblieben sind, um eine gründliche Einarbeitung erforderlich zu machen. Imperialismus legt viel Wert auf Handelspolitik und vor allem Diplomatie. Diese beiden Aspekte sind gleichzeitig die Stärke des Programms, wohingegen die schlichten Kämpfe noch immer enttäuschen und besser automatisch ausgetragen werden.

Die Konzentration auf einen fest umrissenen Zeitabschnitt wurde genutzt, um die militärischen Einheitentypen akkurat wiederzugeben. Leider gibt es nicht ganz so viel Abwechslung wie Alpha Centauri und andere Konkurrenten bieten. Durch die beliebige Generierung neuer Karten muß aber dennoch ein sehr hoher Wiederspielwert konstatiert werden. All denen, die ein Faible für Politik und Handel haben und sich für diese Epoche erwärmen könnten, sei Imperialismus 2 ans Herz gelegt.

+ Hoher Wiederspielwert
+ Gelungene Diplomatie
+ Verbesserte Bedienbarkeit
– Weniger Abwechslung als Civilization
– Mäßige Präsentation

Imperialismus 2

Hersteller:	SSI/Mindscape/TLC	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Beta vom März '99	**Hardware, Minimum:**	Pentium/100, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/166, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	bis 6 (Netzwerk, Internet)		

PC Player Wertung

Grafik:	30	**Sound:**	30
Einstieg:	60	**Komplexität:**	80
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 73

Adventure für Fortgeschrittene und Profis

Galador Der Fluch des Prinzen

Drachen, Vampire, ständig betrunkene Magier, schlagkräftige Jungfrauen! »Galador« spielt zwar im Mittelalter, variiert die gängigen Klischees aber durchaus geschickt.

Der Held: Galador! Ein Bild von einem Prinzen, blondgelockt wie Siegfried, stark und behende, im ganzen Königreich geliebt und geachtet. Zu dumm nur, daß die Seele des Spielers just während des Kampfes gegen den Schwarzen Ritter in diesen Helden fuhr und Galador zur Flucht veranlaßte. Das hatte auf die Beliebtheit des Prinzen entscheidenden Einfluß. Sie wollen nun Ihren Fehler gutmachen, das Ansehen des Prinzen wiederherstellen und in Ihre eigene Welt zurückkehren.

Die Szenerie: Das Königreich Ihres Vaters sticht jeden neumodischen Abenteuerpark mit Leichtigkeit aus. Im Süden duckt sich das Schloß des Vampirkönigs über einem Abgrund, im Norden liegt die Hütte des opiumliebenden Einsiedler-Sehers, im Osten liegt der verlassene Tempel eines alten Gottes. Ein schöner Ort für tapfere Prinzen.



Als Bär machen Sie Cousine Sheila Ihre Aufwartung. Die Ärmste ist blind wie eine Eule, kann Sie aber mit einem Kuß von der Verzauberung erlösen.



»Hebe dich hinweg, Prinz. Gar niemand darf ins Schloß des Fürsten der Vampire! Nichts für ungut.« Kokel. Selbst Asbestunterwäsche hilft wenig gegen solche Argumente.

Die Benutzerführung: Bewegen Sie die Maus an den oberen Bildschirmrand, erscheint das Inventar (eine Holzkiste), mit Druck auf die rechte Maustaste öffnen Sie Ihre Befehlsleiste. Es gibt sieben verschiedene Kommandos wie öffnen, benutzen oder nehmen. Zu umständlich für moderne Adventures, man kann sich aber dran gewöhnen.

Die Protagonisten: Ein ständig betrunkener Zauberer namens Arivald ist Ihnen ein verständnisvoller Freund und hilft Ihnen gern, wenn er nicht gerade einen Humpen hebt. Ansonsten noch wichtig sind Mitglieder der königlichen Familie, etliche Händler oder ein Barde, der verfängliche Gedichte schreibt.

Die Rätsel: Der größte Schwachpunkt. Wenn Sie sich nicht gerade wie Arivald im Vollrausch befinden, wird sich Ihnen die Logik von Galador nimmermehr erschließen. Ein Beispiel – geben Sie dem dicken Kaufmann die olle Schlappe des alten Bettlers, wird er Sie als Eingeweihter im Bund der Reichen begrüßen; da legst di nieder! **(uh)**

Udo Hoffmann ★★★★

Manchmal wälze ich mich nachts schlaflos im Bett und sorge mich um die Zukunft des Adventures. Liegt es wirklich nur an den hohen Herstellungskosten, daß dieses Genre sich im Niedergang befindet? Oder könnte nicht auch eine gewisse Rätselabnutzung eine Rolle spielen? Alle Türmatten sind schon auf darunterliegende Schlüssel überprüft, alle Elaines dieser Welt gerettet worden. Was bleibt frommen Neuentwicklern da noch an Möglichkeiten? Wenn Sie keine Genies sind – abstruser Humbug!

Galador ist ein Musterbeispiel für diese Schlafzimmerthese. Die Hintergrundstory ist nett, die Übersetzung aus dem Polnischen ausgesprochen intelligent, die Charaktere besitzen Persönlichkeit. Aber die Rätsel, meiomei. Wer Galador beenden will, muß immer wieder die letzte aller Adventure-Möglichkeiten durchlaufen müssen – in wilder Verzweiflung wird er jeden Gegenstand mit jedem anklickbaren Objekt kombinieren.

+ Liebevoll gezeichnet
+ Sorgfältige Übersetzung
− Oft unlogische Rätsel
− Musik nicht immer passend

Galador – Der Fluch des Prinzen

Hersteller:	Topware Interactive
Testversion:	Beta vom März '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/75, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/90, 16 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	60
Einstieg:	60	**Komplexität:**	70
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 63

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Jack Nicklaus 6:
Golden Bear Challenge

You don't know Jack? Dann sind Sie womöglich kein Freund des grünen Sports. Macht nichts: »Jack Nicklaus 6: Golden Bear Challenge« richtet sich an Einsteiger und Golfplatzbauer gleichermaßen.



▲ **Aus der Luft sieht der Abschlagpunkt noch einmal so schön aus. (Alle Bilder 800x600, Software)**

Alternde Golfprofis haben es gut – reißt's ihnen bei Brachial-Abschlägen im Rücken, müssen sie noch lange keine Versehrtenpension beantragen. Statt dessen können sie sich im Erstellen und Vermarkten eigener Kurse üben. Das würde Vertretern aus anderen Sportarten schwerfallen: Boris Becker hätte nur minimale Variationsmöglichkeiten (Rasen oder Sand?), unser aller Loddamaddeus dürfte höchstens mal mit der Sitzplatzanzahl seiner Stadien experimentieren. Jack Nicklaus kennt diese Sorgen nicht; der inzwischen 59jährige Profigolfer, zu Beginn von »Jack Nicklaus 6: Golden Bear Challenge« forsch als größter Golfer dieses Jahrhunderts präsentiert, hat schon etliche Golfplätze designt – sogar einen exklusiv für den ersten Teil des Dauerbrenners anno 1990, der noch von den Flugsimulations-Experten von Digital Integrations (»Hind«, »Apache«) geschaffen wurde. Erstmals erscheint ein Nicklaus-Titel nicht mehr beim Stammhaus Accolade – Programmierer-Team Hypnos Entertainment wechselte zu Activision.



Einpeilen des Loches: Wer hat sich hier bloß diesen dummen See einfallen lassen?



Trauer und Depression – der Put ging haarscharf daneben.

Im neuesten Sproß der Serie finden Sie so viele Golfplätze, wie es Nicklaus-Spiele gibt. Vier davon wurden erstmalig für den PC umgesetzt und mit wogendem Wasser, flatternden Flaggen und – Sie ahnen es schon – fliegenden Vögeln garniert. Optisch kommt der Titel fast an »Links LS 1999« heran, dessen Landschaft jedoch einen Tick realistischer und dessen Menüs noch eine Spur intuitiver aufgebaut sind. Grund: Durch den Kurs-Editor sind die Jack-Plätze baukastenmäßig aus vielen Einzelteilen zusammengefügt.



Links sehen Sie die Schlagoptionen; das Put-Gitter versucht, Höhenunterschiede farblich darzustellen.

Spieltechnisch bleibt alles beim alten: Sie wählen aus einem 2- oder 3-Klick-Schlag oder rutschen bei der Maus-Meter-Variante mit dem Nager wild auf der Matte herum. Erreicht der Ball das Grün, wechselt die Kameraperspektive unter minimaler Ladezeit – kein Beinbruch, aber selbst auf schnellen Rechnern eine unschöne Geduldsprobe. Sämtliche Golferinnen und Golfer bestehen wieder aus Polygonen, die fließend animiert sind und sich bei Fehlschlägen herrlich ärgern können. Sogar Meister Nicklaus persönlich kann nun von Ihnen gesteuert werden und gibt auf Wunsch sinnvolle Tips. Zahlreiche Spiel- und Turniermodi sorgen für Kurzweil, eben-



Das Schlimmste ist überstanden: Jaqueline Nicklaus hat das Green vor Augen.

so die Kommentare der CBS-Reporter Jim Nantz und Gary McCord (»a hole that bad can affect your DNA«). Und natürlich gibt es auch dieses Mal einen Editor, bei dem Sie sich ganz ohne Bulldozer und Graswalze an einem eigenen Golfkurs austoben dürfen. **(ra)**

Roland Austinat ★★★★

Der sechste Nicklaus bietet im Vergleich zum Vorjahres-Jack zu wenig Neues, um dessen 82er-Wertung auch diesmal abzustauben. Noch immer vermisse ich Optionen, die beim direkten Konkurrenten Links LS schon lange Standard sind. Warum kann ich nur ein Fenster-im-Fenster öffnen? Wo sind die Zuschauer, die man jubeln und staunen hört, aber nicht sieht? Wo ist die Mehrspieler-Vielfalt? Warum stockt der Bildaufbau während des Ballflugs?

Für Nicklaus sprechen die schön großen Polygonfiguren, die auch ohne 3D-Karte keine Wünsche offenlassen. Auch die Tips von Jack himself sind selbst für Profis eine echte Hilfe, und daß Activision die trocken-komischen Sprüche der Originalsprecher nicht synchronisiert hat, ist schon fast preisverdächtig. Gut gelungen: der robuste Abschlag-Klickkreis. Er ist bei weitem nicht so sensibel wie beim Links-Kollegen und sorgt besonders bei Golf-Einsteigern für schnelle Erfolgserlebnisse. Wenn Sie eigene Kurse gestalten möchten, kommen Sie an Jack Nicklaus 6 ohnehin nicht vorbei – Profis mit großer Brieftasche für die kostenpflichtigen Zusatzplätze greifen weiterhin zum edlen Klassenbesten von Access.

- \+ Leicht zugänglich
- \+ Sechs Kurse
- \+ Platz-Editor
- − Teilweise Menü-Wirrnis
- − Ärgerliche Umblend-Ladezeiten

Jack Nicklaus 6: Golden Bear Challenge

Hersteller:	Hypnos Entert./Activision	**3D-Karten:**	Direct3D
Testversion:	Beta vom März '99	**Hardware, Minimum:**	Pentium/166, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium II/233, 48 MByte RAM
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	bis 4 (an einem PC, Internet)		

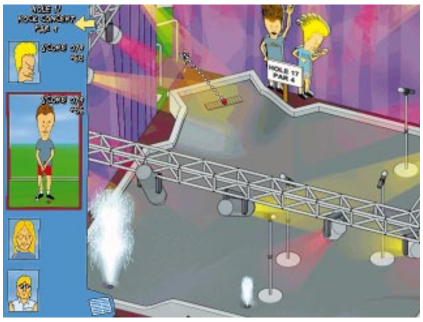
PC Player Wertung

Grafik:	80	**Sound:**	70
Einstieg:	90	**Komplexität:**	80
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	50

Spielspaß: 80

Sportspiel für Einsteiger

Beavis & Butt-Head: Bunghole in one



Daa, daaaaah, dadadadadada, dadadada-daaaaah, daa daa dada.

»Check this out, Butt-Head!« – Shut up, Beavis! Genug der prosaischen Einleitung: »Beavis & Butt-Head: Bunghole in one« präsentiert die größten Serienschauplätze des Duo Infernale in Form von 18 Minigolf-Löchern. Klingt bizarr, ist es auch: Sie helfen wahlweise den Titelhelden, Südstaatennachbarn Mr. Anderson, Automechaniker Todd, Hippie-Lehrer Mr. VanDriessen oder Schuldirektor McVicker durch Kurse wie »Burger World«, »Highland High«, »Anderson's Yard« und natürlich »Cornholio«.

Im ersten Moment sehr spaßig, nach 18 Löchern setzt selbst unter Fans ein Gefühl der Ermattung ein: Zu oft wiederholen sich die laxen Sprüche der Protagonisten, zu einfallslos sind die Löcher gestaltet. Muß man nicht haben. **(ra)**

Roland Austinat ★★

Ich kapier's nicht: Warum erscheinen die ganzen »Beavis & Butt-Head«-Dinger Jahre nach deren größten TV-Erfolgen? Wird hier von langer Hand ein Comeback vorbereitet? Dann ist der Golf-Versuch gründlich in die Hose gegangen. Jochen und ich als redaktionsinterne Fangemeinde der zwei Chaoten haben nach einmaligem Durchspielen des Kurses nur noch wenig Lust auf einen neuen Durchgang – zumindest mit den gleichen Figuren.

Die Sprüche sind zwar von guter Qualität und eigentlich ganz witzig, doch sie wiederholen sich nur zu oft und waren allesamt schon mal im Fernsehen zu hören. Nichts, wofür ich mich öfter vor den Monitor hocken würde.

- \+ Originelle Grundidee ...
- − ... doch flaue Ausführung
- − Jede TV-Folge ist lustiger
- − Mäßiges Kurs-Design

Beavis & Butt-Head: Bunghole in one

Hersteller:	GT Interactive	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, Minimum:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte RAM
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	bis 4 (an einem PC)		

PC Player Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	70
Einstieg:	80	**Komplexität:**	30
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 33

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene

Premier Manager Ninety Nine

Von der englischen ersten Liga, der Premier League, bekommen wir in Deutschland leider nicht viel mit, obwohl sich dort Stars wie Owen, Casiraghi und Bergkamp tummeln.



Torhüter Schmeichel muß sich ganz schön strecken, um diesen Schuß noch aus dem Winkel zu fischen. (Voodoo2, 640x480)

Kaum bringt Gremlin die aktuelle Version ihres »Actua Soccer« unter die Leute, folgt auch flugs der passende »Premier Manager Ninety Nine«, der sich für die Spieldarstellung der gleichen Grafik-Engine bedient. Ohne eine flotte 3D-Karte und jede Menge Speicher sollten (wenn nicht gar müssen) Sie jedoch auf die Stadionatmosphäre verzichten und sich statt dessen mit der trockenen Textausgabe begnügen. Der elitäre Rest bekommt einen detailreichen und realistischen Matchablauf geboten: Flügelflitzern werden Pässe in den Lauf gespielt, talentierte Stürmer nehmen den Ball mit der Brust an, um ihn danach aus der Drehung heraus im Tor zu versenken. Vielfältige Fangesänge und ein sich häufig wiederholender Kommentator runden das Geschehen ab. Der Managerteil bleibt wie bei den vorherigen Versionen nüchtern und bescheiden. Sie entscheiden sich entweder für eine beliebige Mannschaft oder führen ein Team aus der vierten Liga bis ganz nach oben. Eine Automatikfunktion kümmert sich auf Wunsch neben Werbeverträgen und Stadionausbau auch um die kulinarische Versorgung der Fans sowie die Verpflichtung neuer Spieler. Sollten Sie lieber selbst Hand anlegen, geben Ihnen Assistenten ständig Tips, damit Sie nichts übersehen.

Die Zusammenstellung der Mannschaft ist ebenso wichtig wie die vorgegebene Taktik. Ähnlich wie bei »Kurt« lassen sich jedem Spieler individuelle Anweisungen und Räume zuweisen, Ihre Maßnahmen lassen sich sogar vor Spielbeginn simulieren. So stellen Sie schnell fest, daß weite Laufwege zur Ermüdung der Profis führen. Wenn Sie jedoch einmal ein passendes System gefunden haben, brauchen Sie es eigentlich gar nicht mehr zu ändern.

(Alex Brante/md)



Gegen Bundesligamannschaften treten Sie meist nur in Freundschaftsspielen an.


Der Schiedsrichter stellt Cole nach einer rüden Attacke vom Platz. (Voodoo2)

Alex Brante ★★★

Wer sich überhaupt nicht für die englische Premier League begeistern kann, sollte den Premier Manager Ninety Nine gar nicht erst in Betracht ziehen. Die restlichen PC-Manager werden wie ich hin- und hergerissen sein. Der Spielablauf kommt nicht nur in einem unglaublich edlen Gewand daher, er strotzt zudem gar vor Realismus. Leider verlangt die Präsentation einen zu hohen Preis: Selbst wer es schafft, die horrenden Hardwareanforderungen zu erfüllen, muß trotzdem exorbitante Ladezeiten über sich ergehen lassen.

Die auf minimal vier Minuten begrenzbare Matchdauer konnte in früheren Versionen durch den Highlight-Modus deutlich beschleunigt werden, diese Option hat Gremlin diesmal ärgerlicherweise völlig verhunzt. Die bereits bei den Vorgängern schlecht ausbalancierte Mischung zwischen minimalem Management und zu viel Zugucken hat sich somit in der neuesten Fassung noch verschlimmert. Übrig bleibt ein im Managerteil leicht verbessertes Spiel, das jedoch nur für eine Handvoll Fans (denen es zu wenige Übertragungen im Fernsehen gibt) von Interesse ist.

+ Tolle Grafik-Engine
+ Realistischer Spielablauf
- Restliche Präsentation sehr nüchtern
- Kein Bundesliga-Engagement

Premier Manager Ninety Nine

Hersteller:	Dinamic Multimedia/Gremlin	**3D-Karten:**	Direct3D
Testversion:	Importversion 1.30	**Hardware, Minimum:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	bis 10 (nacheinander, an einem PC)		

PC Player Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	60
Einstieg:	50	**Komplexität:**	60
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	50

Spielspaß: 58

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

UEFA Champions League 98/99

Erst nach dem glorreichen Triumph der allmächtigen Bayern über die Betzebuben im Viertelfinale der Champions League gibt sich das offizielle Spiel zur Krösus-Liga die Ehre. Ob es sich auch zu den Champions zählen darf?

Unser damaliger Teamchef Lenhardt testete in der Ausgabe 7/98 das Konsolen-Derivat namens »World League Soccer« und ernannte es zum ärgsten Verfolger von »FIFA 98«. Mit der sündhaft teuren Lizenz im Turnbeutel und einer leicht verbesserten Engine präsentiert sich nun »UEFA Champions League 98/99«.

Im Spiel finden sich neben den 24 Teilnehmern des aktuellen Wettbewerbs zusätzlich einige der besten Sieger des Landesmeister-Pokals der Vergangenheit. Sie dürfen also auch Legenden wie Trappatoni (Mailand '63), Rush (Liverpool '82) oder Breitner (Bayern '74) über den Platz scheuchen.

Zwar sind die Menüs, die ihre Konsolen-Herkunft nicht verbergen können, äußerst unübersichtlich, dafür aber auch sehr umfangreich. Die Optionspalette reicht von Platz- und Wetterbedingungen bis zur Härte der Schiedsrichterentscheidungen. Natürlich läßt sich die aktuelle Saison nachspielen, dazu gibt es noch selbsterstellte Turniere und Mannschaften, die beliebig aus dem vorhandenen Fundus zusammengebastelt werden.

Auf dem Platz sorgt eine 3D-Grafikkarte für die optischen Reize: Schatten ändern sich je nach Position der Spieler, und das wunderbar animierte Tornetz belohnt jeden Treffer. Abgerundet wird die Atmosphäre mit unterschiedlichen Stadien, Fangesängen und drei Kommentatoren, die im Dialog meist sinnvolle Sprüche von sich lassen. Allein vier verschiedene Paßvarianten (Flanken und Doppelpässe sind nicht mitgerechnet) erlauben ein ausgefeiltes Angriffsspiel, ein vielknöpfiges Gamepad allerdings vorausgesetzt. **(Alex Brante/md)**



Platini beim Freistoß für Juventus Anno 1985: Das Einbinden von ehemaligen Champions macht's möglich. (Voodoo2, 640x480)



Der unansehnliche Software-Modus verlangt nach einem schnellen Prozessor. (Software, 640x480)

Alex Brante ★★★★

Eine gelungene Präsentation mit farbenprächtiger Grafik, stimmungsvoller Soundkulisse und hervorragenden Kommentatoren läßt über die mißratene Menüstruktur und die bescheidene Team-Anzahl fürs erste hinwegsehen. Im Spiel läuft nicht alles rund: So macht UEFA Champions League 98/99 radikale Unterschiede zwischen dem eigenen und dem gegnerischen Ballbesitz: Wenn Sie das Leder führen, eröffnen sich zahlreiche taktische Möglichkeiten, die Sie erst mal aus Ihrem üppig belegten Gamepad herausfiltern müssen. Manch ein Spielzug, ob Doppelpaß oder Kopfballvorlage, ist wirklich sehenswert.

Trostlos ist neben der trägen Steuerung hingegen die Verteidigung. Die Mitspieler weigern sich schlichtweg, dem ballführenden Gegner entgegenzulaufen. Zweikämpfe zu bestreiten heißt, eine Flut an Freistößen und Karten zu produzieren. Im eigenen Strafraum sieht es besonders düster aus, spätestens wenn man glaubt, einen Paß zu spielen und plötzlich eine Grätsche hervorruft.

+ Kombinationsfußball
+ Gute Kommentatoren
− Zweikampfschwach
− Wenige Spielmodi

UEFA Champions League 98/99

Hersteller:	Silicon Dreams/Eidos
Testversion:	Beta vom März '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	bis 4 (an einem PC)
3D-Karten:	Direct3D, 3Dfx
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium2/300, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	70
Einstieg:	50	**Komplexität:**	50
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 68

Sportspiel für Fortgeschrittene

Viva Fussball

Trotz eindeutiger Anspielungen ist Virgins neueste Fußballsimulation genauso weit von der Tabellenspitze entfernt wie der FC Bayern momentan von einem Abstiegsplatz.



▲ Per Freundschaftsspiel kann man feststellen, ob die 74er Weltmeisterelf wirklich besser als das 98er Team war. (Direct3D, 800x600)

Windige Marketingexperten schrecken bei der Namensgebung ihrer Spiele vor nichts zurück. »Viva Fussball« ist keine lustige Kickerei mit Stefan Raab als Moderator, sondern eine reinrassige Fußballsimulation, die auf das Nachspielen sämtlicher Weltmeisterschaften und Qualifikationen seit dem Jahre 1958 spezialisiert ist. Leider muß man die enthaltenen Turniere der Reihe nach durchspielen und kann nicht direkt eine 98er WM simulieren. Um ein authentisches Gefühl zu vermitteln, wurden alle Teams, Spieler, Regeln und sogar Trikots aus der damaligen Zeit berücksichtigt. Eigens definierte Turniere oder Ligen, einstellbare Schwierigkeitsstufen sowie Live-Kommentare sind nicht enthalten. Dafür rufen Ihnen Spieler und Schiedsrichter Sprüche wie »Nach rechts!« oder »Kein Foul!« in acht verschiedenen Sprachen zu.



Während Sie verzweifelt unserem Rückstand hinterherrennen, informiert Sie obiger Ticker, daß Brasilien im zeitgleichen Spiel auf 2:0 erhöht hat. (Direct3D, 1024x768)



Die Mannschaftsaufstellung ist schlicht, aber funktionell. (Software, 640x480)

Moderne Gamepads mit acht Buttons werden vorausgesetzt. Nur so sind alle Aktionen wie beispielsweise der äußerst wichtige »Sprint« verfügbar. Bei den Kameraperspektiven gibt sich Viva Fussball recht bescheiden, denn die fünf Einstellungen beziehen sich nur auf die Nähe der Kamera zu den Spielern. Richtig spärlich sind die Statistiken. Außer einer kurzen Übersicht nach dem Spiel wird nichts mehr geboten.
Viel Arbeit hat man in die Intelligenz der Computerspieler gesetzt, so nutzen sie die Dimensionen des Platzes merklich besser als andere Fußballsimulationen. Dennoch besteht Nachholbedarf. Fehlpässe in den leeren Raum und Abschlußschwächen wiegen weniger schwer als die andauernde Abseitsstellung der mitlaufenden Stürmer. **(Thierry Miguet/md)**

Thierry Miguet ★★★

Mein Gemütszustand machte beim Testen von Viva Fussball eine eher ungewöhnliche Wandlung durch. War ich nach kurzem Anspielen noch sehr angetan von der ansprechenden Grafik und Soundkulisse sowie den vielen Teams und Originalspielern, so entwickelte sich nach Dutzenden von Partien ein wahrer Groll gegen die gewöhnungsbedürftige Steuerung. Der Computer wechselt den aktiven Spieler öfter, als mir lieb ist. Wenn ich endlich den Ball erhascht habe, kann ich kaum mit vernünftigen Paßstafetten brillieren, weil mein digitaler Freund alle paar Meter einen anderen Mitspieler anvisiert.
Ärgerlich sind auch die vielen technischen Mängel von Viva Fussball. Da die Geräuschkulisse als Audio-Track direkt von der CD abgespielt wird, entsteht durch das Umschalten auf Torjubel meistens eine Pause. Grafikfehler und unglückliche Kameraschwenks sowie verwirrende Perspektivänderungen bei Standardsituationen (»Hoppla, wer hat denn jetzt Eckball?«) sind kleinere Ungereimtheiten. Nicht schlecht staunt der Fußballfan jedoch, wenn der Torhüter einen Kopfball prächtig pariert, der digitale Schiri dennoch auf Treffer entscheidet. Immerhin: Die vorbildliche Wiederholfunktion bestätigt eindrucksvoll, daß es sich hierbei wirklich um Fehlentscheidungen handelt.

+ Nationalteams seit 1958
+ Online-Ticker für zeitgleiche Partien
– Gewöhnungsbedürftige Steuerung
– Mittelmäßige Intelligenz der Computergegner
– Keine Statistiken

Viva Fussball

Hersteller:	Crimson/ Virgin Interactive	**3D-Karten:**	Direct3D, 3Dfx
Testversion:	Beta vom März '99	**Hardware, Minimum:**	Pentium/266, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/266, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	bis 4 (an einem PC)		

PC Player Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	60
Einstieg:	70	**Komplexität:**	40
Steuerung:	50	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 59

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Recoil

Hacker werden eines Tages am Weltuntergang schuld sein - das glauben nicht nur Versicherungen, Banken und Regierungen. Bei »Recoil« kämpfen Sie um das Überleben der menschlichen Rasse gegen außer Kontrolle geratene Maschinenwesen.



▲ **Volltreffer! Da geht er hin, der gegnerische Reaktor. Explosionen werden fast immer von Ringen verziert. (Direct 3D, 1024x768)**

Anfang des 21. Jahrhunderts dominiert der Konzern MegaCorp mit seiner Robotertechnologie die gesamte westliche Welt. Schluß damit, denken sich einige findige Hacker und programmieren die Kampfmaschinen um. Leider töten sie nun jeden Menschen, der ihnen vor die Kanonenmündungen kommt. Als Mitglied des zahlenmäßig geringen Widerstandes versuchen Sie, das Schicksal der Menschheit mit einem ferngesteuerten Panzer zu wenden.



Zuweilen kommen Ihnen zahlreiche Gegner auf einmal entgegen, da hilft dann nur noch der massive Einsatz der Waffensysteme. (3Dfx, 800x600)

Der Battle-Force-Tank

Dieses Gerät ist 100 Tonnen schwer und verfügt über zwei Waffensysteme gleichzeitig. Einmal haben Sie eine Art Partikelwerfer, den es in zwei Ausbaustufen gibt. Zum anderen ist Ihr Fahrzeug von Haus aus mit einem Mörser versehen, der sich aber später durch einen Flammenwerfer, Laserkanonen oder sogar eine Abschußvorrichtung für Atombomben ersetzen läßt, wenn Sie die passenden Aufrüstgegenstände aufsammeln. Unterwegs finden Sie Munition, Kreuze, die die Panzerung reparieren, und ab und zu ein Upgrade. Kann Ihr Panzer anfangs nur fahren, erhält er durch solche Extras im weiteren Verlauf auch die Fähigkeit zu schwimmen, zu schweben und sogar zu tauchen. Am besten steuern Sie Ihren Kettenraßler mit einer Kombination aus Maus und Tastatur, der Blickwinkel befindet sich dabei automatisch immer hinter dem Geschützturm.

In den 30, in sechs verschiedenen Welten angesiedelten Missionen laufen Ihnen zahlreiche Gegner vor die Geschütze, zuweilen müssen Kraftwerke oder andere Großbauten vernichtet werden. Dies gelingt selten durch einfaches Beschießen. Dabei erweist sich das Terrain als ausgesprochen kooperativ: Das Zerstören einer Brücke erzeugt eine notwendige Rampe, das Zerbrechen eines Rohres läßt eine unpassierbare Stelle voll Wasser laufen, die Sie dann schwimmend überqueren. **(mash)**



Ab einem bestimmten Technologieniveau kann Ihr Panzer auch schwimmen. Zur Orientierung läßt sich eine schematische Karte einblenden. (Direct3D, 1024x768)

Martin Schnelle ★★★★

Eine nette, lustige Ballerei hat Zipper (Top Gun Hornet's Nest) da abgeliefert. Es gibt viele witzige Waffen wie Minen mit Annäherungszünder, außerdem existieren oft mehrere Lösungswege. Sie müssen also nicht immer wieder exakt dasselbe tun, um ans Ziel zu gelangen. Positiv fällt zudem die Möglichkeit auf, durch Beschuß mit schweren Kalibern Krater in das Terrain schießen zu können, die Sie dann als Deckung benutzen. Überhaupt läßt sich mit dem eher durchschnittlich aussehenden Gelände eine Menge anstellen.
Leider passiert es oft genug, daß die Kameraperspektive sich nicht wieder direkt hinter den Geschützturm stellt - mit dem Effekt, daß Sie ein paar Gegner übersehen, die hinter Ihnen stehen. Das wird durch die Gegneranzeige verstärkt, die die exakte Position ausschließlich bei übergelegter Karte darstellt; ansonsten müssen Sie sich mit Pfeilen am Bildschirmrand begnügen.

+ Simple Ballerei
+ Oft mehrere Lösungswege
- Ungünstige Kameraperspektiven
- Kein dauerhaftes Radar

Recoil

Hersteller:	Zipper Int./Electronic Arts
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	Direct3D, 3Dfx
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	50
Einstieg:	70	**Komplexität:**	50
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	60

Spielspaß: 62

Action-Strategie für Einsteiger und Fortgeschrittene

Der Korsar

Schiff ahoi! Diese Freibeutersimulation segelt fröhlich im Kielwasser des Microprose-Klassikers »Pirates« – allerdings mit wenig Aussicht, dem Klassiker den Wind aus den Segeln stibitzen zu können.



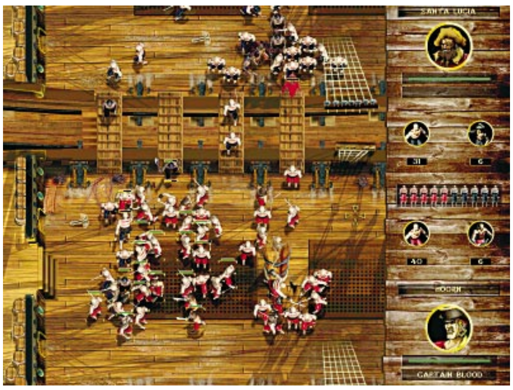
Wir segeln durch das 18. Jahrhundert, und der Ausguck erspäht zwei mit jeweils zwölf Missionen bestückte Kampagnen. Wahlweise als englischer oder französischer Freibeuter gehen Sie in fünf anfangs abgedunkelten Seegebieten auf Kaperfahrt. Meistens wollen dort auch etliche Unteraufträge wie etwa das Aufbringen eines Handelsschiffes erledigt werden. Erschwert wird die Seereise von abrupt wechselnden Winden, vor allem aber von zahllosen feindlichen Pötten und den wild um sich schießenden gegnerischen Städten und Festungen.

Damit Ihre eigenen Siedlungen nicht vom Gegner überrannt werden, sollten Sie diese mit den (dreifach ausbaufähigen) vier Gebäudetypen Palast, Festung, Werft und Leuchtturm schmücken. Die in acht Varianten vorrätigen neuen Schaluppen zimmern Sie in Ihren Werften zusammen – weitaus billiger kommt es aber, gegnerische Pötte zu entern und in die eigene Armada aufzunehmen. Das niedlich animierte und mit Sprachausgabe garnierte Geschehen läuft in stufenlos variabler Echtzeit ab, selbiges gilt auch für Angriffe auf Städte und feindliche Schiffe. Wahlweise versenken Sie die Kähne durch gezielte Breitseiten oder aber Sie entern den Kahn kurzerhand. Im dann auftauchenden Kampfscreen dirigiert man seine Jungs im Stil eines Echtzeit-Strategiespiels umher. Taktische Finessen wurden allerdings über Bord geworfen, statt dessen gewinnt stets die Übermacht die Oberhand. Erlittene Verluste sowie Schiffsschäden lassen sich ruckzuck in jeder Ihrer Städte beheben. Bereits nach kurzer Zeit wogt das Kriegsglück hin und her, denn während Sie die gegnerischen Städte und Windjammer erobern, macht sich der Feind über Ihre Basen her. Weitaus dröger und bei weitem nicht so lukrativ ist es, die zu schwankenden Marktpreisen erhältlichen sechs Warensorten herumzuschippern – eigentlich logisch, denn ein Freibeuter ist nun mal kein Pfeffersack. **(md)**





Die holländische Stadt erliegt trotz ihrer Inselfestung dem Angriff der Korsarenflotte.



Bei Entermanövern und Angriffen auf Siedlungen mutieren Sie kurzzeitig zum Echtzeit-Strategen.

Manfred Duy ★★★

Hol's der Klabautermann. Warum eigentlich schafft es – abgesehen von Pirates – niemand, eine brauchbare Piratensimulation vom Stapel zu lassen? Dabei waren die Voraussetzungen selten so günstig wie beim Korsaren: eine schnuckelige Präsentation sowie jede Menge interessante Spielelemente von der Handelei über den Gebäudeausbau bis hin zu den Seegefechten und den Enteraktionen. Hört sich gut an, wurde aber leider nicht richtig durchdacht; denn das bißchen Wirtschaften ist kaum der Rede wert – zumal sich durch eine Kaperaktion weitaus mehr Geld machen läßt. Der Stadtausbau mit gerade mal vier Gebäuden ist von ergreifender Schlichtheit, und die Eingriffsmöglichkeiten während der stereotyp ablaufenden Enteraktionen sind geradezu lachhaft. Da kommen unweigerlich Erinnerungen an die Piraterie von Overboard auf: Nach dem ersten positiven Eindruck hofft man auf spieltechnischen Tiefgang, dümpelt dann aber doch nur wieder in einer Flachwasserzone herum.

- + Nette Präsentation
- + Viele originelle Spielelemente ...
- – ... die aber nicht sonderlich ausgereift sind
- – Gleiches gilt für das Missions-Design

Der Korsar

Hersteller:	Microids/Infogrames
Testversion:	Beta vom März '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–

3D-Karten: –

Hardware, Minimum: Pentium/133, 16 MByte RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	70
Einstieg:	70	**Komplexität:**	60
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 59

Prügelspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Street Fighter Alpha 2



Mit genügend Saft im unteren Energiebalken lassen sich mehrere Schläge zu einem Angriff kombinieren. (VGA)

Konsolenjünger mit Prügelvorlieben sind arm dran. Die »Street Fighter«- Serie zieht ihnen seit 1991 mit unzähligen Nachfolgern die letzte Mark aus der Tasche. Mit jeder neuen Version, die so schallende Endungen wie Super, Turbo, Alpha oder Zero trägt, gibt es Detailverbesserungen in Form von frischen Schlägertypen, Leveln oder Combos. Die jüngste Version für den PC ist derzeit »SF2 Alpha 2«, das als konventionelles Beat'm-up im Bitmap-Stil antanzt. Zu einer Zeit, in der alles nach 3D-Pracht lechzt, ein gewagtes Unterfangen. **(jr/md)**

Jochen Rist ★★★★

Und es gibt sie doch: Prügelspiele für den PC, die sich nicht als müder Konsolenabklatsch entpuppen, sondern spielerisch ihrem Vorbild in nichts nachstehen. Street Fighter Alpha 2 ist eines der wenigen PC-Actionspiele, bei denen Ihnen das heilige Gamepad von jedem zuschauenden Prügelfan sofort aus den Händen gerissen wird.

Sollten Sie hingegen glücklicher Eigner zweier Gamepads sein und einen weichzuklopfenden Gegner in Reichweite haben, entfaltet SFA2 seine wahre Stärke. Wenn den Gegner Feuerbälle heimsuchen, ihm Kopfnüsse verpaßt werden und die Fäuste im Turbomodus fliegen, dann versinken Sie unversehens in einem Actionspektakel, das PC-Spieler mit Hang zum Groben bisher verzweifelt suchten. So simpel es anfangs aussehen mag – nach einer Weile wird nicht mehr bloß blind zugeschlagen, sondern dank der unzähligen Spezialattacken auch taktisch verdroschen.

+ Erquickliche Prügel-Action
+ Stimmungsvolle Musik
- Unspektakuläre Grafik
- Magere Soundeffekte

Street Fighter Alpha 2

Hersteller:	Capcom/Virgin
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	2 (an einem PC)

3D-Karten: Direct3D
Hardware, Minimum: Pentium/166, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/200 MMX, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	60
Einstieg:	80	**Komplexität:**	70
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	80

Spielspaß: 72

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

WCW Nitro



Zur Sache geht's auch außerhalb des Ringes. (Direct3D)

Johlende Zuschauer, grölende Akteure und Kommentatoren, die sich wie Kriegsberichterstatter aufführen: grauer Alltag in den Wrestling-Stadien. Hersteller THQ versucht, das Show-Gehabe auf den Computer zu portieren und spricht damit in erster Linie die Fangemeinde des Hirnzellen-Schonkostsports an. Aus insgesamt 16 Radaubrüdern dürfen Sie wählen und anschließend Ihre Gegner in- und außerhalb des Rings vermöbeln. Jeder Schlägertyp stellt Ihnen dabei seine typischen Techniken zur Verfügung. Auf die Zwölf wird solange gehauen, bis der Kraftbalken zur Neige geht. **(jr/md)**

Jochen Rist ★★

Wer abends vor der Glotze wieder einmal verzweifelt durch die Kanäle zappt und keine Wrestling-Show aufstöbert, der kann mit WCW Nitro seinen Sixpack auch neben den Computer pflanzen. Anhänger der zweifelhaften Sportart werden im Multiplayer-Modus ein zweites Fest der Freude feiern. Beinahe alle bekannten Aktionen der schwergewichtigen Artisten sind ausführbar und sorgen für gepflegte Showkost. Skeptiker dagegen werden zwar den einen oder anderen verschmitzten Lacher hervorbringen, auf die Dauer dem Produkt aber ihren Rücken zukehren. Sofort-Spaß hat mit WCW Nitro nur, wem die Wrestling-Welt geläufig ist, da sich die Balgkunst an typische Bewegungen der Schreihälse hält. Sollten Sie also hinter Begriffen wie Piledriver und Head-Scissors diverse Gartenwerkzeuge vermuten, dann gehören Sie leider nicht zum harten Prügel-Kern.

+ Der Realität gekonnt nachempfundene Action
- Nur für Fans
- Schockierende Grafik

WCW Nitro

Hersteller:	THQ
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	2 (PC, Netzwerk, Modem)

3D-Karten: Direct 3D
Hardware, Minimum: Pentium/166, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/233 MMX, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	40	**Sound:**	70
Einstieg:	50	**Komplexität:**	70
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	60

Spielspaß: 39

PC Player

DAS TEST-MAGAZIN FÜR PC-SPIELE

HERAUSGEBER
Martin Aschoff

CHEFREDAKTEUR
Manfred Duy (md)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

BERATER DER CHEFREDAKTION
Ralf Müller

REDAKTION
Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh),
Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash),
Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw)

FREIE MITARBEITER
Alex Brante, Oskar Dzierzynski, Henrik Fisch, Thomas Köglmayr,
Markus Krichel, Heinrich Lenhardt, Thierry Miguet, Karen Oetzel,
Jürgen Schreiber, Stefan Wischner, Thomas Ziebarth

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

KOORDINATION INDUSTRIE
Nicole Radewic (nr)

REDAKTIONSASSISTENZ
Stefanie Kußeler

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Artwork: Activision
Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE: Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGS
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing,
Telefon: (0 81 21) 95-0, Telefax: (0 81 21) 95-1296,
Internet: www.pcplayer.de

VERLAGSLEITUNG MARKETING/VERTRIEB
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
International Account Manager:
Andrea Rieger, Tel: (0 81 04) 66 84 58; Fax: (0 81 04) 66 84 59
Anzeigenverkaufsleitung:
Christoph Knittel, Tel. (0 81 21) 95-1270,
Markenartikel: Christian Buck (0 81 21) 95-1106,
Verlagsbüro WEKA Computerzeitschriften GmbH, Fuldaer Str. 6, 37269 Eschwege,
Computerkunden PLZ-Gebiet 0-5 Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 95-1474

PRODUKTIONSLEITUNG
Marion Stephan

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Mohndruck Graphische Betriebe GmbH,
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Multi-Cover® ges. geschützt
U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg

ISSN-Nummer 0943-6693 – PC Player; 1435-2591 PC Player Plus,
1435-8190 PC Player Super Plus

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player Plus)
12 Ausgaben EUR 36,81 (PC Player); EUR 66,26 (PC Player Plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player Plus)
12 Ausgaben EUR 31,70 (PC Player); EUR 56,45 (PC Player Plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player Plus)
12 Ausgaben EUR 49,08 (PC Player); EUR 78,53 (PC Player Plus)
Die EG-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt. Außereuropäisches Ausland auf Anfrage.

Bankverbindung: Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich: Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player);
ÖS 1020,– (PC Player Plus); Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien;
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz: Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player Plus);
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

Einzelheftbestellung:
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281-22
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt. Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten.

Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme, Schaltpläne und gedruckten Schaltungen, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zulässig. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Machines

Echtzeit-Strategie aus einer ungewohnten Perspektive: Wo sich der Feldherr sonst mit einem Blick aufs Schlachtfeld begnügt, kann er hier direkt in sämtliche Einheiten hineinschlüpfen.



In der 3D-Ansicht erhalten die Kämpfe eine zusätzliche Dramatik.

Schon mehrfach haben Spieledesigner versucht, die beiden beliebten Genres Echtzeit-Strategie und 3D-Action miteinander zu verknüpfen. Herausgekommen sind meist Actionspiele mit einem aufgesetzt wirkenden Taktikpart. Acclaim und der Entwickler Charybdis haben es genau andersherum gemacht und damit ein ganz neues Spielgefühl geschaffen. Auf den ersten Blick wirkt »Machines« wie ein typischer Vertreter der Echtzeit-Gattung. Die hinlänglich bekannten Eigenarten solcher Produkte wurden allesamt als wohlfeile Zutaten verwendet und zum üblichen Brei verrührt: Sie suchen nach Rohstoffquellen, errichten Minen und Produktionsanlagen, in denen die Einheiten hergestellt werden. Forschung erweitert die Auswahl an Möglichkeiten, und irgendwann besitzen Sie recht mächtige, zum Teil sogar fliegende Waffen. Hinzu kommen Spione, die Minen verlegen und die Technologien des Feindes ausspähen. Ein Einheitentyp besitzt ferner die Fähigkeit, diverse Fahrzeuge zu reparieren, andere bauen den Stützpunkt aus. Auch die Story ist nicht ungewöhnlich: Maschinen, die fremde Planeten kolonisieren sollten und lange auf menschliche Siedler warteten, verselbständigen sich mit der Zeit und bekriegen sich schließlich untereinander.



Der Ausbau der Basis sollte nicht vernachlässigt werden.

Etwas interessanter ist die dreidimensionale Ansicht auf das Spielfeld, doch selbst diese Perspektive etabliert sich derzeit als neuer Modetrend. Die vorhandenen Landschaften – ob Wüste, Lavaseen, Mondoberflächen, grüne Hügel oder Weltraumstationen – lassen sich beliebig drehen und sogar ein wenig zoomen.

Bei Machines bedeutet das Feature 3D allerdings weit mehr: Wer mag, kann sich mit einem Tastendruck in eine beliebige Einheit hineinversetzen, um das Schlachtfeld einmal mit ganz anderen Augen zu sehen.

Mittendrin statt nur dabei

Aus der Perspektive einer spinnenbeinigen Kampfmaschine oder eines behäbig durch die Vegetation stapfenden, gigantischen mechanischen Gorillas wirkt das Geschehen gleich viel unmittelbarer. Besonders in dunklen Gängen kommt mitunter ein leicht klaustrophobisches Gefühl auf. Gesteuert wird das angewählte Gefährt mit den Richtungstasten; mittels der Maus lassen sich die Ziele anvisieren und beschießen. Durch einen kurzen Druck auf den entsprechenden Knopf katapultiert sich der Spieler jederzeit wieder in die übersichtlichere Kommandeurs-Perspektive zurück und kann von dort die Einheiten wie gewohnt per Rahmen und Mausklick



Auch im Inneren von Gebäuden finden einige Einsätze statt, die ebenfalls aus verschiedenen Perspektiven betrachtet werden können.

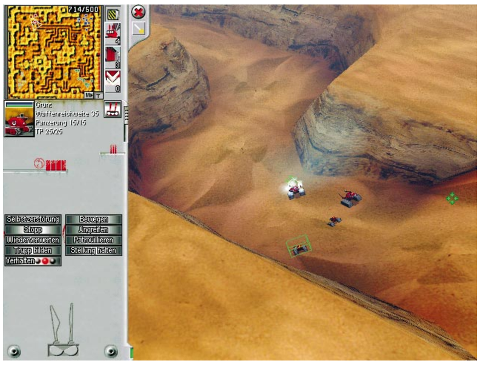




Im Kampfgetümmel verschafft Ihnen oft nur die Radaranzeige (unten rechts) die nötige Orientierung.

umherschicken. Die direkte Steuerung einer einzelnen Einheit ist jedoch meist nicht notwendig, um einen Auftrag zu erfüllen, aber manch ein Spieler mag sich Hoffnungen machen, besser zu zielen als die Automatik.

Die Kampagne schickt Sie auf verschiedene Planeten, in denen Probleme aller Art militärisch zu lösen sind. Mal gilt es, eine bestimmte Technologie zu erforschen, ein anderes Mal muß eine Stadt befreit oder ein Gebirgspaß erobert werden. Im Inneren oder gar auf der Außenhülle von Raumstationen finden mehrere Scharmützel statt, bei denen Sie die Maschinen Ihres Opponenten fein säuberlich zerbröseln.



Die Landschaften wirken recht abwechslungsreich.

Machines – Fakten

- Echtes 3D-Gelände
- Einheiten können aus Ich-Perspektive gesteuert werden
- Kampagne mit 20 Missionen
- 30 Solomissionen
- 49 mobile Einheitentypen
- 29 verschiedene Gebäude und Geschütztürm[e]
- Einsätze innerhalb von Gebäuden
- Forschung, Sabotage und Spionage



Manfred Duy ★★★★

Die Befürchtung, mit der beginnenden Flut von Echtzeit-3D-Spielen nur von anders präsentierten Aufgüssen mittelmäßiger Strategielangeweiler erschlagen zu werden, konnte diesen Monat deutlich entkräftet werden. Tatsächlich erreichten uns mit Machines und Warzone 2100 gleich zwei ausgesprochen gelungene Titel, die beide über Licht und Schatten verfügen. Mashines setzt eher auf optische, Warzone dagegen mehr auf taktische Abwechslung. Eine Empfehlung, welches davon auf die berüchtigte einsame Insel eher mitzunehmen sei, fällt da recht schwer – zu unterschiedlich ist die Ausrichtung, zu ähnlich die Qualität. Wer bei Machines allerdings einmal in die Perspektive einer Einheit hineingeschlüpft ist, führt seine Kämpfer gleich viel behutsamer, wenngleich dieser Blickwinkel – ähnlich wie beim Dungeon Keeper – kaum von praktischem Nutzen ist. Und bei den Missionen konnten mich insbesondere die spannenden Einsätze innerhalb von Gebäuden und Raumstationen überzeugen.

Die beliebige Dreh- und Zoombarkeit führt aber auch hier wieder bei Spielern, die über keinen im Kopf eingebauten Kreiselkompaß verfügen zum zeitweiligen Verlust der Orientierung – eine Klage, die mir in den nächsten Monaten wohl noch häufiger über die Lippen kommen wird. Aus strategischer Sicht bieten die Maschinchen vornehmlich die genreübliche fließbandartige Einheitenproduktion und auch den wiederholt nötigen langwierigen Basenausbau hätte ich ab und an gern abgekürzt.

+ Einsätze innerhalb von Gebäuden
+ Phantasievolle Einheitentypen
+ Ungewöhnliche Perspektiven
- Orientierungsverlust durch 3D-Grafik
- Mühsamer Basenausbau
- Manchmal etwas unübersichtlich



Auch im All müssen Sie bei den Gefechten Ihr Bestes geben.

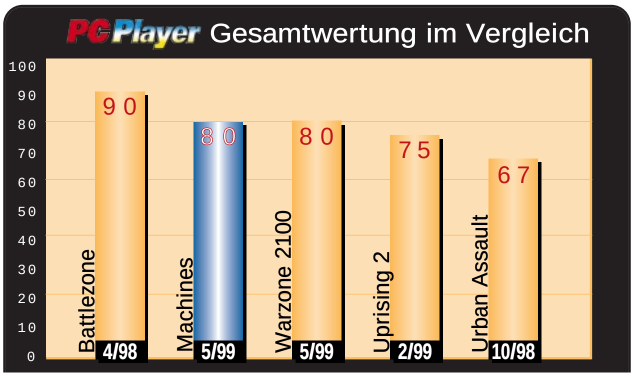
Thomas Werner ★★★★★

Machines ist in der Tat eines der ungewöhnlichsten Spiele der letzten Zeit. Der wagemutige Versuch, ein Strategiespiel mit 3D-Actionelementen zu verbinden, ist überraschenderweise hier einmal nicht in die Hose gegangen. In gewisser Weise stellt Machines das dar, was Titel wie Urban Assault immer sein wollten. Die gelungene Mischung macht denn auch den eigentlichen Reiz des Spiels aus – für sich genommen, können der eher konventionelle Strategiepart sowie der grafisch nicht völlig ausgereifte Actionteil nicht bestehen. Speziell die hier unvermeidliche Einheiten-Massenproduktion und der uninspirierte Befehlssatz gehören eigentlich in die Mottenkiste. Durch die Kombination jedoch macht es einen Heidenspaß, in eine der Einheiten zu schlüpfen und das Geschehen hautnah mitzuerleben, auch wenn dieses Vorgehen taktisch meist unnötig ist. Aber zumindest merken Sie erst mit dieser Sichtweise, wie beeindruckend die riesigen Kampfkolosse oder die flinken Spinnenbeine auf dem Schlachtfeld wirken. Zudem gefallen mir die grafischen Spezialeffekte, welche wohl von den 3D-Shootern abgeschaut wurden.

Auch ist die Einheitenintelligenz für ein grafisch derart aufwendiges Produkt überraschend hoch. Allerdings besteht die Gefahr, den Überblick zu verlieren, Sie sollten daher ständig zwischen den Ansichten hin- und herschalten.

Die Missionen sind dank völlig unterschiedlicher Aufträge und einiger Level innerhalb von Gebäuden sehr abwechslungsreich. Leider kann man die Kamera beim Blick auf die Landschaft zwar frei rotieren, doch den Blickwinkel nicht beliebig vertikal verändern. Insgesamt wirkt Machines nicht ganz so gestylt und glattpoliert wie der Konkurrent Warzone mit seinen durchdachten Befehlsmenüs, doch strahlen die Robot-Kämpfer vielleicht gerade deswegen eine ganz eigene Faszination aus. Mehr Schauplätze bietet es allemal. Dieser Titel ist daher mein persönlicher Tip für alle dem Außergewöhnlichen aufgeschlossenen Strategen.

- + 3D-Landschaften
- + Man kann in Einheiten hineinschlüpfen
- + Abwechslungsreiche Missionen
- + Nette Animationen und Explosionen
- – Schwächen der Grafik-Engine
- – Strategiepart durchschnittlich



Schon mehrfach wurde versucht, Strategie und Action miteinander zu kombinieren, wobei Battlezone ein besonders gelungenes Beispiel ist. Doch während Machines vorwiegend wie traditionelle Echtzeit-Strategie gespielt wird, ist der Strategiepart bei Battlezone, Uprising 2 und Urban Assault sehr unterentwickelt. Bei letzteren Titeln ist man hauptsächlich damit beschäftigt, ein Gefährt durch die Landschaft zu steuern und verschwendet nur wenige Gedanken an taktische Überlegungen. Im Gegensatz dazu konzentriert sich Warzone 2100 auf den sehr gut ausgebauten Strategieteil. Die 3D-Umgebung darf zwar auch munter gedreht werden, doch ist es nicht möglich, sich in eine Einheit hineinzuversetzen.

Hübsch anzusehen sind die Explosionen und Lichteffekte, mit denen sich die einzelnen Waffensysteme bemerkbar machen. Schließlich kommen sogar Kaliber von geradezu apokalyptischen Ausmaßen zum Einsatz, mit denen ein halbes Schlachtfeld abgeräumt werden kann. Die riesigen Gorillamaschinen schlagen zudem bei Angriffen gern mit ihren Fäusten auf den Boden und bringen diesen dadurch regelrecht zum Erbeben. Neben den 20 Missionen der Kampagne gibt es ein kurzes Tutorial sowie 30 Solokarten, auf denen Sie gegen den Computer antreten.

In einigen Fällen sorgen Tag/Nachtwechsel für zusätzliche Abwechslung. Die Multiplayer-Karten konnten wir allerdings nicht testen, da die uns vorliegende Betaversion unsere Bemühungen mit diversen schnöden Abstürzen quittierte. (tw)



Fliegende Einheiten versuchen, sich gegenseitig vom Himmel zu ballern.

Machines

Hersteller:	Charybdis/Acclaim	3D-Karten: Direct3D, 3Dfx
Testversion:	Beta vom März '99	Hardware, Minimum: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Betriebssystem:	Windows 95/98	Hardware, Empfehlung: Pentium II/333, 64 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch	
Multi-Player:	bis 4 (Modem, Netzwerk, Internet)	

PC Player Wertung

Grafik:	80	Sound:	70
Einstieg:	60	Komplexität:	80
Steuerung:	70	Multi-Player:	(nicht testfähig)

Spielspaß: 80

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

Tank Racer



Auf den recht abwechslungsreichen Kursen können Sie alles mögliche plattfahren. Das macht Spaß. (Direct3D)

Nach dem erst kürzlich erschienenen, panzerähnlichen »Rollcage« ist diesmal kein Irrtum mehr möglich: Die unförmigen Ungeheuer haben ihre Motoren getunt und sehnen sich nach Spoilern. Auf acht verschiedenen Strecken fahren sie für den Ruhm ihres Herstellers, denn es herrscht ein verbissener Konkurrenzkampf zwischen den vier Panzerfabrikanten. Die Banditos von Kyoto setzen mehr auf Höchstgeschwindigkeit, die Chargers von McCoy auf Beschleunigung. Selbstverständlich nutzen alle ihre Bordkanonen und zögern nicht, im Wege stehende Autos und ähnliches Kleingetier auf dem Weg zum Ziel einer breiartigen Masse nicht unähnlich zu machen. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★★

Panzer müssen rollen für den Sieg, und daran ist zumindest hier absolut nichts Bedenkliches – es sei denn, man wäre aus Prinzip gegen Rennspiele. Leider wurden die guten Ansätze von Tank Racer nicht ausgenutzt. Gegner durch gezielten Beschuß zu einem Fehler zu zwingen, macht Spaß, aber wenn man dann selber an der Reihe ist, ohne sich wehren zu können (nur der Computer kann nach hinten schießen), überwiegt das Frustpotential.
Die nicht immer ganz genaue Steuerung erhöht das noch. Wer gerne Rennpanzer in seiner Sammlung hat, darf zugreifen, Kriegsdienstverweigerer konzentrieren sich lieber auf einen Konkurrenztitel.

- + Witzige Strecken
- + Harte Fahrzeuge
- − Unfair
- − Seltsame Steuerung

Tank Racer

Hersteller:	Glass Ghost/Grolier	**3D-Karten:**	Direct3D, Power VR
Testversion:	Importversion 1.0	**Hardware, Minimum:**	Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	2 (Modem, Nullmodem), bis 8 (Netzwerk, Internet)		

PC Player Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	50
Einstieg:	70	**Komplexität:**	60
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 56

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

South Park



Gespreiztes Federkleid, spitzer Schnabel, aufgebrachtes Kollern – dieser Killertruthahn kennt kein Pardon. (Direct3D)

In »South Park« ist die Hölle los. Riesige Truthähne, Roboter und wildgewordene Kühe bedrohen das Städtchen in den Rocky Mountains. Zum Glück sind die vier kleinen Jungs Kyle, Stan, Cartman und Kenny auf derartige Eventualfälle vorbereitet. Wie in einem 3D-Shooter steuern Sie die vier durch eine zwar simpel gestrickte, aber dennoch putzige Landschaft und bekämpfen jedwede anrückende Macht mit Schneebällen, Flummis, Schwammpistolen und anderen Utensilien. Eingeteilt ist das Ganze in fünf Episoden mit jeweils vier Kapiteln, in denen sich die Gegnerscharen ein wenig verändern. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★★

In den USA ist die gleichnamige TV-Serie deshalb so populär, weil praktisch jedes Tabu der »Political Correctness« gebrochen wird und die vier Bubis schrecklich ordinär sind. Dieses Konzept funktioniert auch am PC – aber nur für 30 Minuten. Dann kennt man alle Sprüche von Kyle und Co. und sieht hinter der niedlich-sadistischen Grafik den Schmalspur-Shooter hervortreten. Simples Leveldesign mit immer gleichen Gegnern, die in unkoordinierten Scharen angreifen. Für Fans der Anarcho-Serie ist South Park dennoch kaufenswert: Der Geist des Vorbilds leuchtet aus jedem Pixel, und Dumpfbacke Kenny wird auch hier mit brachialer Regelmäßigkeit über den Jordan befördert.

- + South-Park-Lizenz
- + Sehr knuddelig
- − Simpel-Shooter
- − Anstrengend

South Park

Hersteller:	Acclaim	**3D-Karten:**	Direct3D
Testversion:	Importversion 1.30	**Hardware, Minimum:**	Pentium II/266, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	(schlechtes) Deutsch		
Multi-Player:	bis 8 (Netzwerk, Internet)		

PC Player Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	60
Einstieg:	70	**Komplexität:**	40
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	60

Spielspaß: 42

Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

Everquest

Die Welt von Norrath – unendliche Weiten, die noch nie ein Elf gesehen hat. Wagen Sie sich in die unbekannte Welt, und kämpfen Sie sich online zum Helden empor!



Die Farben des Sonnenunterganges sind durchaus beeindruckend, aber auch die »zauberhaften« Fertigkeiten der Mitspieler links sind aller Ehren wert. Wie schön, daß diese feurige Attacke nicht gegen Sie gerichtet ist ...(3Dfx)

Mit dem ausschließlich übers Internet und gegen Gebühr spielbaren Multiplayer-Titel »Everquest« eröffnen sich allen Rollenspielbegeisterten völlig neue Welten. Bevor Sie sich ins Online-Getümmel stürzen, erläutert ein effektives Tutorial die wichtigsten Aktionsmöglichkeiten. Sobald Sie sich eingeloggt haben, wählen Sie für Ihren Charakter zuerst eine von zwölf Rassen und danach eine von bis zu 14 Klassen aus. Anschließend finden Sie sich in Norrath, der Everquest-Welt, wieder. Diese betrachten Sie wahlweise aus der Ego-Perspektive oder Sie positionieren die Kamera hinter oder über Ihrem Charakter. Die für ein Online-Spiel sehr ansehnliche Grafik bietet sowohl farbenprächtige Sonnenuntergänge als auch Gewitter mit Regenschauern. Sie können selbst entscheiden, ob Sie in der Lage sein wollen, Mitspieler zu attakieren. Entschließen Sie sich dagegen, können Sie auch von übellaunigen Charakteren nicht um die Ecke gebracht werden.

Jeder Spieler beginnt sein Abenteuer mit einer Quest, die darin besteht, einem bestimmten NPC eine Schriftrolle zu überbringen; als Belohnung erhalten Sie ein nützliches Item und die Gelegenheit, Ihre Fähigkeiten ein wenig zu verbessern. Danach ziehen Sie los in die weite Welt, sammeln Erfahrungspunkte und verbessern Ihre Kampfkünste, indem Sie Schlangen, große Ratten oder ähnlichem Getier den Garaus machen. Das Opfer wird anschließend auf gewinnbringende Utensilien untersucht; diese wandeln Sie später bei Händlern in klingende Münze um. Mit der Zeit können Sie sich dann auch an stärkere Gegner heranwagen, die in großer Zahl die umliegenden Gebiete Ihres jeweiligen Startpunktes bevölkern. Haben Sie genug Erfahrung gesammelt, steigen Sie um einen Level auf und verbessern Ihre Fertigkeiten. Sterben Sie während eines Gefechtes, werden Sie an den Startpunkt zurückversetzt, können Ihre Habseligkeiten aber am Ort des Ablebens wieder einsammeln. Den Monstern rücken Sie im Nahkampf mit Ihrer Waffe zu Leibe – oder Sie verlassen sich auf Ihre Zauberkünste, um sich die Untiere vom Hals zu halten. Everquest bietet eine Unmenge verschiedener Zaubersprüche an, die alle mit schönen Effekten dargestellt werden. Unterhalten Sie sich mit den Mitspielern oder bilden Sie mit Ihnen eine Gruppe, mit der Sie auch größere Gegner angehen können. Dem Entdeckungsfreudigen stehen drei riesige Kontinente offen, die in eine Vielzahl einzelner Zonen unterteilt sind;



Wählen Sie aus einer Vielzahl an Möglichkeiten Ihre bevorzugte Rasse aus. Für Zwerge stehen nur drei Klassen zur Verfügung. (3Dfx)



Der Mond ist aufgegangen, die toten Käfer prangen ... Dies war zum Glück nur ein kleines Krabbeltier, unglücklicherweise gibt es da auch viel größere. (3Dfx)



Mit diesem Herrn können Sie handeln. Er kauft Ihnen die Rattenschnurrbarthaare ab, vielleicht können Sie ja eine nette Ork-Kralle dafür erstehen. (3Dfx)



Das ist ein größeres Exemplar der Krabbler. Hoffentlich sind Sie auf diese Situation gut vorbereitet, sonst ist Ihnen ein schnelles und unangenehmes Ende sicher. Die Größenverhältnisse täuschen übrigens nicht, das Vieh ist wirklich so riesig. (3Dfx)

das Durchwandern einer einzigen kann da schon mal eine reale halbe Stunde in Anspruch nehmen. Die dezente musikalische Untermalung funktioniert momentan nur auf zwei Soundkarten, eine Verbesserung ist aber in Arbeit. Nach anfänglichen Problemen läuft Everquest inzwischen stabil. Eine kontinuierliche Erweiterung der Norrath-Welt ist geplant, es gibt also immer etwas neues zu entdecken. Die Spiel-Gebühr von etwa 15 Mark wird monatlich von der Kreditkarte abgebucht. **(st)**

Stefan Seidel ★★★★★

Kaum habe ich die erste Quest erfüllt, erhalte ich ein paar Trainingseinheiten vom Gildenmeister und werde vor die Stadt geschickt, um das anfänglich noch äußerst bescheidene Heldendasein mit der Jagd auf niederes Getier zu beginnen. Einen Moment lang sonne ich mich in dem Erfolg, die ersten »Kämpfe« heil überstanden zu haben, da attackiert mich ein böser Ork hinterrücks und schlägt mich bewußtlos. Nur dank des schnellen Eingreifens eines freundlichen Magiers behalte ich mein virtuelles Leben; ich werde wohl doch etwas vorsichtiger agieren müssen. Vielleicht setze ich per Schiff zu einem anderen Kontinent über, verdinge mich als Händler, schließe mich einer Gruppe an oder löse ein paar Quests. Ich erfreue mich an der flüssigen, farbenprächtigen 3D-Grafik, der ausgeprägten Charakterentwicklung, den vielfältigen Möglichkeiten in riesigen Welten.
Kommt dann die geplante musikalische Untermalung hinzu, bietet Everquest ein Rollenspielvergnügen, das nicht nur Fans für lange Zeit vor den Bildschirm bannen wird. Herz, was willst du mehr?!

- \+ Riesige Welten
- \+ Viele Quests
- \+ Flüssige 3D-Grafik
- \+ Herausfordernde Charakterentwicklung
- − Kaum Interaktion mit der Umgebung

Everquest

Hersteller:	Verant Interactive/ 989 Studios
Testversion:	Importversion 1.1.4
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	bis 1500 (im Internet)
3D-Karten:	Direct 3D, 3Dfx
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 64 MByte RAM, 3D-Karte

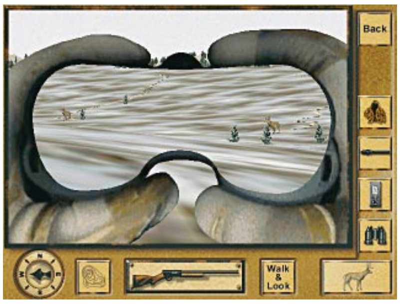
PC Player Wertung

Grafik:	80	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	90
Steuerung:	60	Stabilität:	80

Spielspaß: 84

Simulation für Einsteiger bis Profis

Deer Hunter 2



Sapperlot – Sie haben gleich zwei Geweihträger angelockt! (Direct3D)

Welche Software hat sich 1998 in den USA am besten verkauft? Indiziertes Spiel 2? Windows 98? Mitnichten, »Deer Hunter 2« heißt der Schlingel, der »wahren« Computerspielern nur verächtliche Grimassen abringt. Trotzdem (oder gerade deswegen?) veröffentlicht GT Interactive das Ding nun auch in Deutschland.

Und man muß sagen: Von allen Jagdprogrammen bietet dieses am meisten. Neben zahlreichen Pirschgebieten und Tageszeiten dürfen Sie sogar den Brunft-Faktor Ihrer potentiellen Opfer einjustieren. Diese bringen Sie mit Waffen von der Pump-Gun bis zum leisen Hochleistungsbogen zur Strecke. Drollige Lock-Pfeifen und -Chemikalien, sogar ein aufblasbarer Bock wecken zuvor Bambis Neugier. Damit er sich nicht im Unterholz verirrt, benutzt der Jäger von Welt ein tragbares GPS-Gerät. Mitleiderregend zweidimensionale Bäume trotzen Wind und Wetter in 3D-beschleunigter Natur – selbst die Funktion, die Trophäen-Geweihe auszudrucken und an die Wand zu hängen, fehlt nicht. **(ra)**

Roland Austinat ★★★

Für mich hat Deer Hunter etwas von einer U-Boot-Simulation: Man legt seinen Köder aus, trötet hin und wieder in die Lock-Pfeife und wartet möglichst still und leise darauf, daß sich die Beute nähert. Kollege Schnelle widerspricht mir heftig: »Bei einer U-Boot-Simulation muß ich ständig damit rechnen, aufgespürt und vernichtet zu werden.«
Stimmt schon. Aber so kann ich mir während des Spiels Essen kochen, staubwischen, Wäsche bügeln, einen Spaziergang machen ... hat da jemand Bildschirmschoner gesagt?

- \+ Große Ausrüstungsauswahl
- \+ 3D-Grafik
- \+ Sehr realistisch
- − Sehr realistisch

Deer Hunter 2: The Hunt continues

Hersteller:	Wizard Works/ GT Interactive
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	–
3D-Karten:	Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	50
Steuerung:	70	Multi-Player:	–

Spielspaß: 49



◀ Uaaah, das böse Bärenmonster. Insbesondere aus nächster Nähe ein furchtbarer Anblick. (3Dfx, 640 x 480)

Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

Blaze & Blade
The Eternal Quest

»Blaze & Blade« kommt aus Japan, dergleichen erkennt der Eingeweihte auf den ersten Blick: grausame Monster, komplexes Regelwerk, niedliche Püppchencharaktere.



▲ Vier rote Teddybären, die Herrscher dieses Inselkorrals, betrachten die sich nähernde Abenteurergruppe mit Mißbehagen. (3Dfx, 800x600)

An diesem Abend ist im Gasthaus an der Grenze zum Verbotenen Land, dem beliebten Treffpunkt für tapfere Abenteurer, ordentlich was los. Der flegelhafte Hank hat zuviel Bier getrunken, kaum zu übersehen. Eine zierliche Priesterin macht alle Gäste mit ihrem Gerede von wertvollen magischen Steinen verrückt. Und Catrin, die Diebin, kann nur mit Mühe ihre Finger bei sich halten. Am nächsten Morgen drängt jedermann zum Aufbruch: Ruhm und Reichtum locken.

»Blaze & Blade« ist in vielerlei Hinsicht ein typisches Rollenspiel. Sie stellen sich eine Gruppe aus vier Charakteren zusammen, kämpfen gegen unzählige Monster und sorgen dafür, daß aus dem garstigen »Verbotenen Land« wieder das fruchtbare »Foresisa« wird. Die anfänglich etwas unmotivierte Schatzsuche bekommt dadurch schnell einen tieferen Sinn. Von der unzeitgemäßen 3D-Grafik darf man sich nicht abschrecken lassen. Trotz 3D-Karten-Support erscheinen insbesondere Monster geradezu archaisch grobpixelig.



Leider kann es leicht dazu kommen, daß Gebäude oder Bäume die Sicht auf die Party behindern. (3Dfx, 800x600)

Direkt steuern Sie immer nur einen Ihrer Helden. Der erforscht dann wie in einem Echtzeit-Strategiespiel Wälder und Sümpfe, knüppelt auf Monster ein oder brennt ihnen Flammenkugeln auf den Pelz. Alle anderen Figuren werden vom Computer kontrolliert, folgen dem aktuellen Anführer willig und kämpfen halbwegs gescheit mit.

Untypisch ist die strikte Trennung der Charakterinventare. Selbst wenn der Kämpfer einen Streitkolben nicht benutzen kann, gibt er ihn nur in einem speziellen Auktionsmodus an seine Mitstreiter ab. Die dahinterstehende Idee ist der Mehrspieler-Betrieb, in dem die Spieler zwar zusammenarbeiten, aber dennoch in einem lockeren Konkurrenzverhältnis zueinander stehen. Spielt man alleine, ist dieses System an Umständlichkeit kaum zu überbieten. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★★★

Mal wieder ein Konsolen-Titelchen, das mit höllisch heißer Nadel auf den PC umgesetzt wurde. Wer daher zum gepflegten Spielchen eine intuitive Steuerung und opulente Grafik erwartet, wird um das Japano-Rollenspiel einen Bogen machen, größer als die Reichweite eines japanischen Langstocks. Nur zähe Naturen werden nach einiger Zeit die Vorzüge erkennen. Selbst Vielspieler brauchen garantiert viele Tage, bis das Verbotene wieder zum Gelobten Land geworden ist. Und die einzelnen Abenteuer sind eigentlich ganz gewitzt und abwechslungsreich.

Eine bewährte klassische Mixtur: Schützen Sie unschuldige Opfer vor finsteren Mächten. Retten Sie die Welt. Korrigieren Sie die furchtbaren Fehler, die in der Vergangenheit begangen wurden. Aber Solospieler (wohl immer noch die meisten) seien gewarnt: Die Bedienungsunfreundlichkeit beim Gegenstandshandel ist eine Frechheit, so groß wie das Ego eines Samurais.

+ Umfangreich
+ Abwechslung
– Miserabler Solospiel-Komfort
– Grafik veraltet

Blaze & Blade – The Eternal Quest

Hersteller:	T&E Soft/THQ
Testversion:	Beta vom Februar '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	bis 4 (an einem PC)

3D-Karten: 3Dfx, Voodoo2, Riva TNT, Matrox G200, ATI Rage Pro
Hardware, Minimum: Pentium/133, 24 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	50
Einstieg:	40	**Komplexität:**	70
Steuerung:	50	**Multi-Player:**	60

Spielspaß: 61

Budgets & Spielesammlungen

Sparschwein

Sie brauchen nicht zwangsweise einen vollen Hunni zu zÄcken, um in den Genu· brauchbarer Spielekost zu kommen. Die hier vorgestellten SchnÑppchen geben sich mit weit weniger als der HÑlfte zufrieden.

Age of Empires Gold Edition



Ein Schmankerl für alle Echtzeit-Strategen, die sowohl bauen als auch kämpfen wollen, ist die »Age of Empires Gold Edition«. Der Inhalt der Box kombiniert das legendäre »Age of Empires« mit der Zusatz-CD »Der Aufstieg Roms«. Das Hauptprogramm umfaßt 10 000 Jahre, in denen Sie eine kleine Ansammlung von Menschen und Ressourcen in eine große Zivilisation umwandeln sollen. Das Expansion Pack hingegen konzentriert sich auf die bekannten Schauplätze der römischen Geschichte. Beide Titel liegen in einer komplett lokalisierten Fassung vor.

Age of Empires Gold Edition

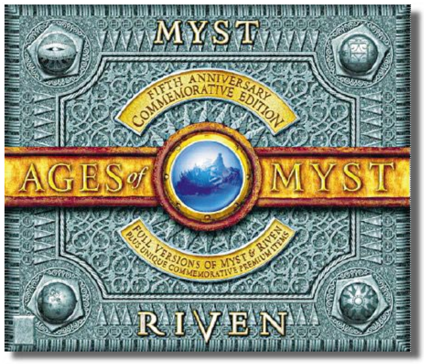
- Hersteller: Microsoft
- Sprache: Deutsch
- Circa-Preis: 79 Mark
- Hardware: Pentium/90, 16 MB RAM
- Anleitung: Gut
- Masse: Befriedigend
- Klasse: Sehr gut



Wollen Sie nicht vom Gegner überrannt werden, müssen Sie noch aufrüsten. (Age of Empires)

Ages of Myst

Fans der Gebrüder Miller von Cyan Software freuen sich über die »Ages of Myst«, eine Zusammenstellung der beiden Adventures »Myst« und »Riven« plus einiger Gimmicks. Mit seinem esoterisch angehauchten Szenario wurde Myst 1994 zu einem Kassenschlager, begründete nebenbei das Genre der 1st-Person-Rendera-Ventures – und fand zahllose Nachahmer. Bis dato wurden mehrere Millionen Exemplare des Programms verkauft, und noch heute hält es sich in den US-Verkaufscharts. Dazu gesellt sich der 1997 erschienene Nachfolger Riven, der das gleiche Spielkonzept in ein moderneres Gewand mit 16-Bit-Grafik und schickem Soundtrack kleidet.



In der Box finden Sie außer den beiden Spielen, die übrigens auch in der Macintosh-Version beiliegen, ein Buch mit Tips für Riven und ein Myst-Mauspad. Zusätzlich liegt eine CD-ROM mit einem Making of von »Prince of Persia 3D« in der Schachtel. **(nr/mash)**

Ages of Myst

- Hersteller: Mindscape/ The Learning Company
- Sprache: Deutsch
- Circa-Preis: 90 Mark
- Hardware: 486 DX/33, 8 MByte RAM
- Anleitung: Gut
- Masse: Ausreichend
- Klasse: Gut

Aktuelle Spielesammlungen

Titel:	Inhalt:	Hersteller	Preis:	Player-Kauftip:
Age of Empires Gold Edition	Age of Empires, Zusatz-CD: Der Aufstieg Roms	Microsoft	80 Mark	★★★★
Age of Myst	Myst, Riven plus Gimmicks	Mindscape/TLC	90 Mark	★★★

Aktuelle Budget-Titel

Titel:	Genre:	Test in Ausgabe:	Hersteller:	Preis:	Player-Kauftip:
The Golf Pro	Sport	5/98	Empire	30 Mark	★★★
Korea	Flugsimulation	2/98	Empire	30 Mark	★★
Tribal Rage	Strategie	8/98	Empire	30 Mark	★★
Operational Art of War	Strategie	9/98	Empire	30 Mark	★★★
Eastern Front	Strategie	12/97	Empire	30 Mark	★★★
Deathtrap Dungeon	Strategie	7/98	Eidos	40 Mark	★★★
Flight Unlimited 2	Flugsimulation	2/98	Eidos	40 Mark	★★★
Shogo	Action	12/98	CDV	30 Mark	★★★★
Gruntz	Denkspiel	4/99	CDV	50 Mark	★★★★
Airline Tycoon	Wirtschaftssimulation	10/98	Infogrames	40 Mark	★★★
Pax Imperia	Strategie	1/98	Infogrames	20 Mark	★★★
Dethkarz	Rennspiel	12/98	Infogrames	30 Mark	★★★★
Starshot	Action-Adventure	4/99	Infogrames	50 Mark	★★★★
Total Air War	Flugsimulation	11/98	Infogrames	40 Mark	★★★★★
Mayday	Strategie	10/98	JoWood/ Infogrames	30 Mark	★★★
Wargasm	Strategie	1/99	Infogrames	40 Mark	★★★
Der Industriegigant	Wirtschaftssimulation	9/97	JoWood/ Infogrames	30 Mark	★★★

X-WING

»Red 5« verleiht Flügel: Der Raumschiff-Typ, mit dem Luke Skywalker den Todesstern knackte, stand im Mittelpunkt des ersten Star-Wars-Simulators für den PC.



Aus der Jungsteinzeit der Star-Wars-Spiele: In X-Wing steuerte man wendige Raumjäger gegen dicke imperiale Pötte.

Großväter erzählen ihren Enkeln gern von den Entbehrungen der Vergangenheit. Mythen wie »Als ich in deinem Alter war, mußte ich die zehn Kilometer zur Schule barfuß im Tiefschnee zurücklegen«, werden oft als Beweismittel für die Verweichlichung der Jugend von heute zitiert. Unter Spielern ist die Rückbesinnung auf harte, alte Zeiten bereits nach wenigen Jahren üblich. Angesichts des brandneuen »X-Wing: Alliance« beschwören viele PC-Veteranen wehmütige Erinnerungen an den vergleichsweise spartanischen Vorgänger: »3D-Beschleuniger, Spielstand nach jeder Mission speichern, eine aufwendige Story? Sowas gab's bei »X-Wing« nicht! Da waren wir schon froh, wenn wir überhaupt mit 320 mal 200 Pixeln fliegen durften!«.



Präsentation anno 1993: Für einen ordentlichen Haarschnitt haben vielbeschäftigte Rebellenpiloten keine Zeit ...

In der Tat war das von zahlreichen Terminverschiebungen heimgesuchte X-Wing kein ungetrübter Jubelquell, als es im Februar 1993 endlich erschien. PC Player mäkelte damals am hohen Schwierigkeitsgrad und der laschen Story herum. Trotz Star-Wars-Lizenz brachte der Flugsimulator von LucasArts weniger Atmosphäre rüber als Origins hausgemachte Space Opera »Wing Commander«. Aus drei gewichtigen Gründen wurde X-Wing dennoch zum Meilenstein in der PC-Spielegeschichte: Zum einen gab es endlich ein Star-Wars-Spiel, an dessen Ende die befriedigende Todesstern-Vernichtung stand. Zum anderen war die in Echtzeit berechnete 3D-Vektorgrafik die coolere Alternative zu den bunten, aber krümeligen Wing-Commander-Bitmaps. Außerdem steckte das Design voller kluger Detailideen, die heute noch gerne geklaut werden. Die beliebige Verteilung der Schiffsenergie auf Waffen, Schutzschilde und Antrieb mauserte sich seit X-Wings Jungfernflug zum Standardfeature für SF-Simulationen.

Groß war die Versuchung, selber mal den zwölfeinhalb Meter langen Raumjäger von Luke Skywalker zu fliegen. X-Wing war vor allem in den USA ein dringend benötigter Hit für LucasArts; auf dem Heimatmarkt lahmten die Absatzzahlen bei den in Deutschland so erfolgreichen Grafik-Adventures. Heutzutage würde man dem Programmierteam Totally Games wahrscheinlich das Designkonzept um die Ohren hauen: Zu einer derart massenwirksamen Lizenz ein Spiel mit supersteiler Lernkurve zu produzieren, war mutig. Der hohe Anspruch kam nicht von ungefähr, denn die Programmierer Larry Holland und Peter Lincroft hatten bereits vorher die Flugsimulation »Secret Weapons of the Luftwaffe« (siehe auch Propeller-Schwerpunkt auf Seite 169) für LucasArts geschrieben. X-Wing basierte auf einer Programm-Engine, die ursprünglich für die Steuerung von Propellerfliegern aus dem Zweiten Weltkrieg geschrieben wurde.

(Heinrich Lenhardt/md)



X-Wing für Sammler



Auch wenn die Nachfolger von TIE-Fighter bis X-Wing: Alliance mit deutlichen Verbesserungen bei Grafik, Story und Design auftrumpfen konnten, wird uns X-Wing als Urknall-Ereignis in Erinnerung bleiben. Wer sich dieses Stück Star-Wars-Geschichte in den Softwareschrank stellen möchte, hat die Qual der Wahl. Die »X-Wing Collector's CD« enthält das Originalspiel sowie alle Erweiterungen und Zusatzmissionen, die im Laufe der Jahre erschienen sind. Eine bunter gemischte Alternative ist die »Star Wars Collection 1«, die neben X-Wing auch den Action-Klassiker »Rebel Assault« sowie den kuriosen Star-Wars-Bildschirmschoner enthält.

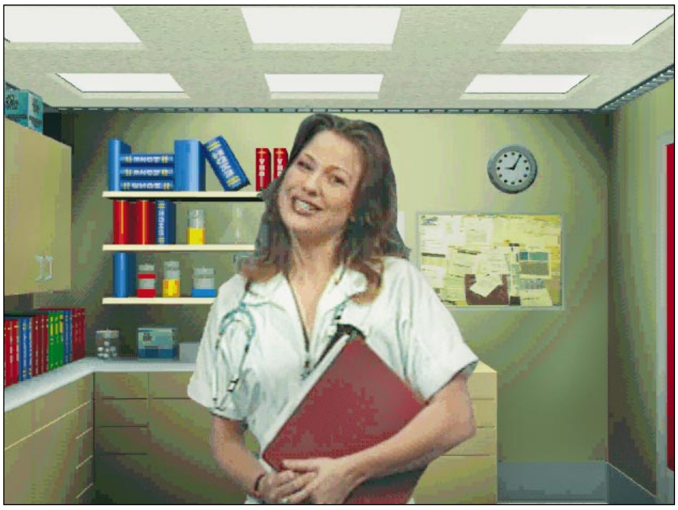
X-Wing

- **Erstveröffentlichung:** 1993
- **System:** PC
- **Hersteller:** Totally Games/ LucasArts
- **Historisch wertvoll, weil ...:** das erste Star-Wars-Spiel für den PC das Genre der Weltraumsimulationen reifen ließ. Anspruchsvolle Steuerung und Vektorgrafik setzten Standards.

Bizarre Anwendungen

Klinisch tot

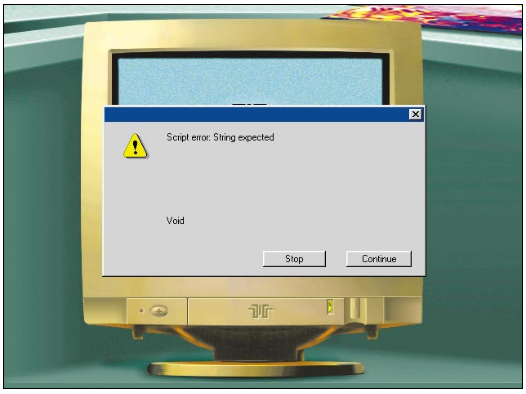
Ein Fall für die Notaufnahme: Nichts rührt sich mehr, sobald Sie in dieser Arzt-Simulation das Krankenhaus betreten. Ist dies Vorsehung oder Schlamperei?



Wer möchte nicht mit dieser Schwester einmal Doktor spielen?

Wenn es nach unseren Müttern ginge, würden wir alle als approbierte Weißkittel die Gegend unsicher machen. So hingegen schlagen die Schulabgänger höchst unterschiedliche Lebenswege ein: Mancher steuert einen Linienbus gekonnt und pünktlich durch die Stadt, ein anderer macht sich als Fliesenleger unentbehrlich oder studiert Altphilologie. Doch leider gibt es auch die ein oder andere gescheiterte Existenz, die sich angesichts des boomenden Stellenmarktes vom Arbeitsamt zum Multimedia-Entwickler umschulen läßt. So enden dann stellenlose Schlachtergesellen, abgebrochene Biologiestudenten und brotlose Künstler mit beeindruckend klingenden Titeln in dieser explodierenden Branche. Da sie alle in ihren Abendkursen auf »Macromedia« eingeschworen wurden, benutzen sie denn auch fleißig dieses Tool zur Erstellung ihrer Kreationen. Doch leider wissen sie nicht immer, was sie tun, und daher kommt es zu bizarren Resultaten wie »Emergency Room 2«.

Auf keinem der Redaktionsrechner konnte dieses Meisterwerk begutachtet werden, da es schon kurz nach dem Start mit einer verzweifelten letzten Fehlermeldung abschmierte. Zugegeben, keiner von uns hat je auch nur einer einzigen Anatomievorlesung gelauscht, doch dafür hat der Tester immerhin mehrfach in der Mediziner-Mensa auf dem Bonner Venusberg gespeist und Krankheiten wiederholt erfolgreicher erraten als sein Hausarzt. Außerdem steht nirgendwo auf der Packung geschrieben, daß medizinischen Laien schon nach der Begrüßung durch die Oberschwester per Systemabsturz der langersehnte Titel eines Doktor med. verweigert werden würde. Wir hätten so gerne Diagnosen zu den rund 100 digitalisierten Fällen gestellt und all den verzweifelten Patienten auf der CD ein Happy-End gegönnt. So hingegen suchten wir Stunden um Stunden nach einer Lösung für dieses obskure Softwareproblem und betrachteten schließlich einfach direkt die kleinen Videoschnipsel. Darin belohnt beispielsweise eine adrette Schwester den erfolgreichen Arzt mit dem lasziven Angebot, zusammen eine Tasse Kaffee zu schlürfen. In einem anderen Clip wird eine Beförderung versprochen, da unsere hervorragenden Leistungen bereits zum Gesprächsstoff des ganzen Krankenhauses geworden wären. Tja, wer braucht da noch ein funktionierendes Programm, wenn man sich das Lob gleich so abholen kann.



Läuft das Programm nur bei Privatpatienten?

Allerdings sollten Sie aufpassen, nicht versehentlich die Videos mit Kommentaren zu Ihren Fehlschlägen zu starten; Originalton: »Der Patient strudelt schon den Abfluß herunter, und Sie werden bald folgen!« Da haben die Programmierer wohl übersehen, daß Ärzte nie Fehler machen und im Zweifelsfall immer die unvorhersehbar bockigen Krankheiten der wehleidigen Patienten oder gar das Schicksal für alles verantwortlich sind. Laut Packungsaufdruck konnten schon über 230 000 Käufer des Vorgänger-Titels der Versuchung nicht widerstehen, einmal als unfehlbarer Herr über Leben und Tod aufzutreten. Der Spruch vom »Herzrasen dank Dramen wie im richtigen Leben« bewahrheitete sich immerhin während der endlosen Installationsversuche nur zu sehr. Etwas jedoch ist klar – einem wegen dieser Schnitzer zum Doktor umgeschulten Multimedia-Entwickler würde ich meinen Blinddarm nicht anvertrauen, obwohl der Körper eines durchschnittlichen Mitteleuropäers deutlich robuster ist als Microsofts famose Betriebssysteme. **(tw)**

EMERGENCY ROOM 2

HERSTELLER: Legacy Interactive

PREIS: ca. 80 Mark

HARDWARE-MINIMUM: Pentium/133, Windows 95/98, 24 MByte RAM

PRAKTISCHER NUTZEN: Geeignet, um es unliebsamen Zeitgenossen weiterzuschenken.

ORIGINALITÄTSFAKTOR: Bugverseuchte Spiele sind leider eher häufig.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Treibt den Spieler durch Fehlermeldungen in den Wahnsinn.

DAS PC-PLAYER-FAZIT: Hoffentlich pfuschen Ärzte nicht so an uns herum wie die Entwickler an diesem Programm.

PLAYER'S GUIDE

5/99

Die Tips-Zeitschrift von PC Player



Rogue Squadron 3D

Seite 138

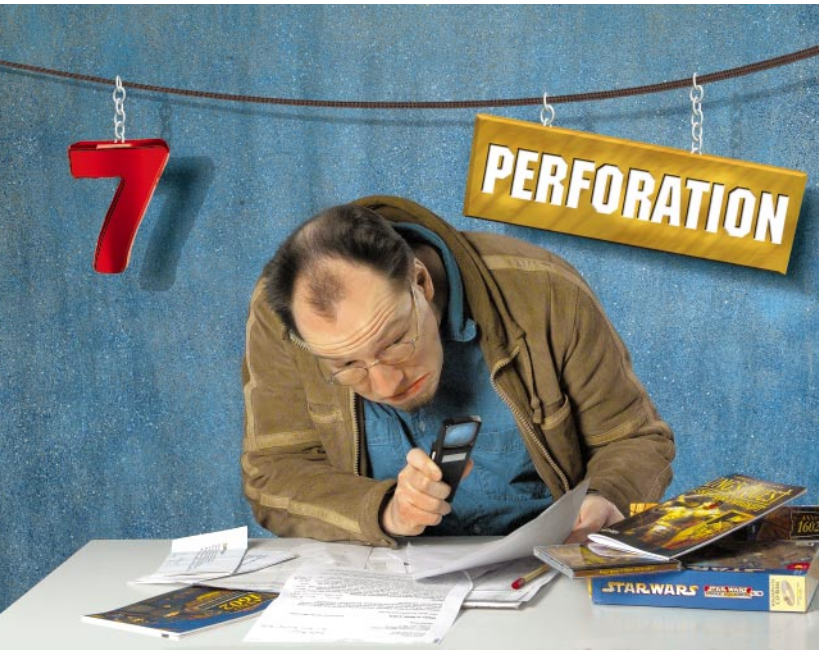
Alle Tips auf einen Blick

Versteck-spiele

Im vorösterlichen Freudentaumel hatte uns der Fehlerteufel gleich zwei Eier ins Nest gelegt, die wir trotz intensiver Suche leider erst nach der Drucklegung entdeckt haben. So erklärt sich die fehlende **Perforation** des letzten Player's Guide, die (von uns unverschuldet) wirklich weder als Aprilscherz noch als Dauerzustand gedacht war (nein, wir werden keine Teppichmesser hinterherschicken ...).
Ähnlich erging es der »verflixten 7«, die beim Cheat zu »**King's Quest 8**« fehlte: PC Player 4/99, Seite 189; die Konsole öffnen Sie mit »Strg+Shift+7«! Erfolgreichere Detektivarbeit können wir allerdings dank gütiger Mithilfe der schönen Lara Croft bei »Tomb Raider 3« vermelden. Wir beschreiben Ihnen ab Seite 160 ausführlich den Weg zu jedem einzelnen Secret. Haben Sie alle eingesammelt, wird ein Geheimlevel freigeschaltet!

Viel Vergnügen beim österlichen Suchspiel wünscht Ihnen

Ihr Stefan Seidel



Großes Geld für kleine Tips!

Sie haben nützliche Cheats, Lösungen oder tolle Tips für ein aktuelles Spiel (nicht älter als drei Monate) herausgefunden?
Dann immer her damit. Veröffentlichen wir Ihren Tip, werden Sie mit Honoraren ab 50 Mark aufwärts belohnt, je nach Qualität und Umfang der Einsendung. Um das Geld zu erhalten, denken Sie bitte daran, Ihre vollständige Adresse und Bankverbindung anzugeben. Schicken Sie Ihre Tips, Cheats und Lösungen an:

WEKA Consumer Medien GmbH
Player's Guide PC Player
Gruber Str. 46 a
85586 Poing

Natürlich freuen wir uns auch über Tips per E-Mail:
tips@pcplayer.de
Ihr Beitrag muß selbstverständlich exklusiv in unsere Redaktion flattern und von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein. Falls wir Ihre Einsendung nicht verwenden, geben wir Ihnen Bescheid, damit Sie es dann woanders versuchen können.

TIPS-HOTLINE

Ihnen genügt es nicht, jeden Monat mit 32 Seiten Tips, Tricks und Komplettlösungen versorgt zu werden? Dann schafft unser neues, externes Hotline-Team Abhilfe.

Von nun an können Sie unter der Nummer:

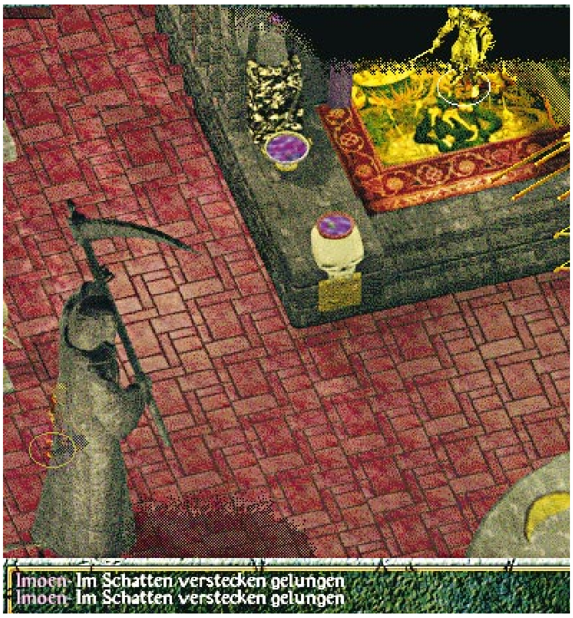
0190 / 87 32 68 11

von 11 bis 24 Uhr heiße Cheats und Lösungen anfordern. Sollte mal ein Tip nicht in der gigantischen Datenbank verfügbar sein, so wird man Ihre Telefonnummer aufschreiben, die Infos heraussuchen und Sie sobald wie möglich zurückrufen.

Die Gebühr pro Minute beträgt 3,63 Mark.

Baldur's Gate

Erleichtern Sie sich den schweren Kampf gegen Sarevok:
Die übrigen Partymitglieder schalten zuerst die vier Gegner auf der rechten Seite aus und halten sich danach so nah wie möglich beim Eingang auf. Imoen versteckt sich im Schatten der dritten Statue von links. Dort sieht sie Sarevok, er sie aber nicht. Sobald die Diebin den Bösewicht im Blick hat, zaubert Ihr Magier so viele Monster herbei wie er kann und hetzt diese auf den üblen Zauberer.
(Tip von Christian Gobetzky)



Imoen (links unten, im Schatten versteckt) sieht Sarevok (oben mittig) bereits, dieser kann sie allerdings nicht erkennen; das ist Ihre Chance.

Nehmen Sie ganz zu Beginn des Spiels, beim Illusionskampf, die Sachen der anderen »Party-Mitglieder« auf und exportieren Sie dann Ihren Charakter. Beginnen Sie danach ein neues Spiel (Charakter importieren); so kommt man ohne viel Aufwand an eine gute Rüstung und weitere brauchbare Gegenstände.
(Oliver Hess)

Vor der Freundlicher-Arm-»Festung« liegt in einem Gebüsch ein Zauberring

Auf dieser Übersichtskarte sehen Sie den Fundort des Rings.





Verkaufen Sie den Ring. Die Fundstelle in Nahaufnahmen; schon schwimmen Sie im Gold!

versteckt. Es handelt sich um ein sehr seltenes Stück: Das Kleinod verdoppelt alle Erstlevel-Sprüche eines Zauberkundigen und ist 9000 Goldstücke wert!
(Tip von Firat Alagöz)

SimCity 3000

Kurz vor Jahresende stoppen Sie die Zeit. Schrauben Sie im Budget-Menü die Steuern auf das Maximum und die Unterstützung für Polizei und ähnliches auf das Minimum (merken Sie sich den alten Stand). Am ersten Tag des Folgejahres stoppen Sie die Zeit sofort wieder und bringen alles auf den alten Stand, bevor Beschwerden eintreffen.
(Björn Schmidt)

Klicken Sie nacheinander auf die Schaltflächen »Kraftwerke«, »Belohnungen« und »Müllversorgung« und schließen Sie diese direkt nach dem jeweiligen Öffnen wieder; Sie können nun unendlich viele Sehenswürdigkeiten bauen.
(Christian Scheelen)

Caesar 3

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Brunnen, falls Sie weniger als 5000 Denari besitzen.
Geben Sie »Alt + K« ein, anschließend folgende Cheat-Codes:

Cheat	Wirkung
Alt + C	Sie erhalten 1000 Denari
Alt + V	Sie beenden das Szenario siegreich

Starcraft: Brood War

Im Erweiterungsset »Brood War« ist eine geheime Mission versteckt: Absolvieren Sie die neunte Zergmission (30 Minuten Zeitlimit) in weniger als 20 Minuten, dürfen Sie Ihr strategisches



Der Bonus-Level wurde aktiviert, viel Spaß im zusätzlichen Szenario!

Können direkt anschließend in der Zusatzmission unter Beweis stellen.
(Dimitri Koulousakis)

Extreme-G 2

Geben Sie statt Ihres Spielernamens folgende Cheat-Codes ein:

Cheat	Wirkung
NITROID	Unendlich Nitros
MISTAKE	Unbegrenzte Waffen
XCHARGE	Unendliche Waffen- und Schildenergie
MISPLACE	Bessere Waffen auf den Strecken
2064	»WipeOut«-Modus
NEUTRON	»TRON«-Modus
PIXIE	Nebel wird entfernt
SPYEYE	Vogelperspektive

Cheats von Markus Weißensel:

Cheat	Wirkung
SPIRAL	Bildschirm dreht sich ständig

Passwort	Wirkung
55HZ1MH3H9H1	4 neue Strecken, 2 neue Bikes

Rogue Squadron 3D

Geben Sie diese Cheats entweder als Paßwort oder während des Spiels ein:
(Markus Weißensel)

Cheat	Wirkung
TOUGHGUY	Alle Power-ups
CHICKEN	Sie spielen als AT-ST
DIRECTOR	Neuer Menüpunkt erlaubt das Abrufen von Intros
RADAR	Verbessertes Radar
ACE	Höherer Schwierigkeitsgrad

STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D



Im Star-Wars-Universum wird wieder mal ein Held benötigt. Laden Sie die von Bastian Sopora erarbeitete Komplettlösung in den Bordcomputer und starten Sie Ihren Siegesflug.

Allgemeines

Schalten Sie in die normale Heckansicht und lassen Sie das Fadenkreuz immer aktiviert. Deaktivieren Sie Auto-Level- und Auto-Roll-Funktionen und konfigurieren Sie die Kontrollen nach Ihren Bedürfnissen. Für die Gegner werden nachfolgend die Spitznamen aus den »Rogue Squadron«-Büchern verwendet:

TIE FIGHTER	Eyeball
TIE INTERCEPTOR	Squint
TIE BOMBER	Dupe
AT-ST	Chicken-Walker
Y-WING	Pig

Kapitel 1

Mos-Eisley-Hinterhalt

Sie entdecken auf dem Weg zum Beggar's Canyon in der Wüste einige Dutzend »Probe-Droids«. Zerstören Sie diese gemäß der vorgegebenen Reihenfolge. Benutzen Sie keine Torpedos. Sobald Sie den Hilferuf empfangen, fliegen Sie mit Vollgas bis in die Mitte des Kraters, in dem Mos Eisley liegt. Dann suchen Sie sich eine der beiden »Dupe«-Gruppen aus, beschleunigen, bis ein Dupe ungefähr den vorderen Zielkreis ausfüllt, halten sich mit der Bremse hinter der Gruppe und erledigen diese dann. Haben Ihre Wingmen die andere Gruppe noch nicht geschafft, wiederholen Sie den Vorgang. Üben Sie diese Mission so lange, bis Sie mindestens eine Bronze-Medaille erhalten. Die in dieser Mission zu lernenden Manöver sind unverzichtbare Fluggrundlagen.

Rendezvous auf Barkesh

In dieser Mission sollen Sie einen Bodenkonvoi beschützen. Nach dem Start wartet rechts ein angriffslustiger »Chicken-Walker«, den Sie mit den Lasern zerstören. Schnellstmöglich beseitigen Sie dann die drei Gruppen von je zwei Dupes in der ersten und der dritten Kurve sowie bei der letzten Stufenpyramide.

Schnellangriff

Benutzen Sie dazu das Standardmanöver (Abstand gewinnen und dahinterklemmen) und setzen Sie Ihre Laser ein. In der zweiten Kurve warten zwei Chicken-Walker und zwei Turbolaser Stellungen darauf, Ihren Konvoi abzufangen. Wehren Sie sich mit je einem Torpedo und dem Laser. Danach tauchen nur noch vereinzelte Chicken-Walker auf, die Sie nach eigenem Ermessen mit Torpedos oder Lasern in Schrott verwandeln.

Die Nonnah

Sie finden die Nonnah in einer Bucht mit einer vorgelagerten Insel. Fliegen Sie am Ende der Startschlucht eine 90°-Linkskurve, am Ende der folgenden Schlucht abermals eine 90°-120°-Linkskurve. Sie befinden sich nun über einem Fluß mit vielen Inseln, den Sie bis zum Ende abfliegen. In der anschließenden Bucht sichten Sie die schon halb versunkene Nonnah im hinteren Kurvendrittel. Kurz danach taucht ein imperiales Landungsboot auf, das sofort einen Chicken-Walker und drei kleine Panzer absetzt. Ignorieren Sie das Landungsboot; beschießen Sie den Chicken-Walker mit einer Rakete und geben Sie ihm und den Panzern mit den Lasern den Rest. Kurz darauf meldet einer Ihrer Wingmen herannahende Dupes. Diese staffeln sich in vier Gruppen zu je zwei Schiffen in einem Abstand von ungefähr 30 Sekunden. Fliegen Sie einen Frontalangriff mit Lasern und beseitigen Sie dann mit dem im Level 1 gelernten Standard-Manöver die Reste. In der Pause zwischen der ersten und der zweiten Gruppe verwandeln Sie die Bodenverstärkung (drei »AT-PTs«) in Aschehäufchen.Vernichten Sie den einzelnen »Squint«-Späher. Jetzt startet das Rettungsshuttle in Richtung Orbit.

Shuttle beschützen

Es gilt, das Shuttle vor einem Rudel Squints ungefähr eine Minute lang zu beschützen. Feuern Sie notfalls alle restlichen ab und setzen Sie sich in Bodyguard-Manier schützend hinter das Shuttle.

Seitenwechsel auf Correllia

In dieser Mission ist es wichtig, daß Sie schnellstens auf Anweisungen und Radarsignale reagieren. Fliegen Sie am Anfang eine 120°-Linkskurve. Sofort meldet Ihr Wingmen eine Unregelmäßigkeit auf den Langstreckensensoren. Überprüfen Sie diese und beheben Sie die Ursache der Störung (acht Probe-Droids). Danach empfangen Sie einen Hilferuf; die Stadt liegt unter Beschuß. Vernichten Sie die Dupes möglichst schnell: zuerst die Dreiergruppe (wenn Sie die Stadt erreichen, leicht links), dann die drei Zweiergruppen. Die Bomber fliegen eine Schleife: einmal gegen den Uhrzeigersinn um den Turm (über die Vorbauten), durchs Gebirge zum Strand, eine Rechtskurve, dann über die Dächer, über das Dach des Turms, eine 180°-Linkskurve und wieder von vorn. Zuletzt beseitigen Sie die beiden einzelnen Dupes. Geben Sie nun Vollgas in Richtung Tech-Zentrum, wo Sie zwei Bomber-Zweiergruppen vom Himmel holen.

Prominente Helfer

Nun kommen Ihnen Han Solo und Chewbacca im Millenium Falcon zu Hilfe. Zurück in der Stadt kümmern Sie sich zuerst um die Zweiergruppe imperialer Bomber, danach wickeln Sie den AT-AT ein. Gleiten Sie dabei in eine möglichst enge Linkskurve, die Sie nach außen korrigieren. Benutzen Sie während des Einwickelns keinesfalls Ihre Bremsen. Fliegen Sie zurück zum Tech-Zentrum, wo Sie die beiden Chicken-Walker ausschalten. Säubern Sie danach den Vorplatz von Sturmtrupplern und erledigen Sie den AT-AT mit der altbekannten Methode. Dann zerlegen Sie die zwei Dreiergruppen »Eyeballs«, die dem Shuttle ans Fell wollen.



Lassen Sie sich durch die romantische Stimmung nicht täuschen, eine sehr schwere Missionerwartet Sie.

Befreiung auf Gerrard V

Schalten Sie jeweils schnell die Raketentürme aus. Zerstören Sie die Turbolaser-Stellungen nur, wenn diese auf Ihrem Weg liegen. Kümmern Sie sich auch um die Bodentruppen; oberste Priorität hat aber das Beschützen der »Pigs« vor den Raketenstellungen und den Squint-Angriffen. Möge die Macht mit Ihnen sein.

Kapitel 2

Jade-Mond

Halten Sie sich dicht hinter Ihren Wingmen. Zerstören Sie erst die vier AT-PTs, dann die vier Turbolaser-Stellungen und schließlich die übrigen Gebäude außerhalb des Schutzschildes. Bis dahin dürften die Bodenfahrzeuge angekommen sein. Sie erhalten den Befehl, den Schutzschild auszuschalten; machen Sie sich also auf die Suche nach dem Schildgenerator. Dazu fliegen Sie vor der Feindbasis eine 90°-Linkskurve, falls Sie aus der gleichen Richtung kommen wie die Bodenfahrzeuge. Nachdem Sie die Raketentürme dem Erdboden gleichgemacht haben, finden Sie Ihr Ziel in einer Mulde, die zwar einen Eingang hat, der aber von einer Turbolaser-Stellung geschützt wird.
Benutzen Sie je einen Torpedo, um diese beiden Punkte vom Radarschirm verschwinden zu lassen. Beeilen Sie sich mit der Rückkehr zur Basis. Schalten Sie dort unbedingt zuerst die vier Dupes aus, danach die beiden Squints. Schließlich müssen noch drei AT-PTs vernichtet werden, dann ist diese Mission fast geschafft.

Angriff auf eine imperiale Fabrik

Um die Radarschüsseln zu zerstören, sind nur wenige Treffer nötig. Üben Sie allerdings vorher noch das Zielen, da Sie hier effizient arbeiten müssen. Die ersten drei Ziele arbeiten Sie wie vorgegeben ab. Düsen Sie nun innen an der Kuppe vorbei und biegen Sie in den Folgegraben ein, um Ziel Nummer 5 zu vernichten. Nach einer scharfen Wende erledigen Sie Ziel Nummer 4, das von dieser Seite einfacher zu zerlegen ist. Die restlichen Schüsseln sind ähnlich zu erledigen wie die erste Radarstation. Pulverisieren Sie nun die wenigen Geschütztürme, die Sie in der Umgebung finden. Dazu müssen Sie den Gleiter tief halten. Nun holen Sie die drei Eyeballs aus der Luft und zerstören sämtliche Gebäude. Bei der »TIE«-Heimatplattform finden Sie in einem Eckgebäude ein Waffen-Upgrade. Bei der zweiten Plattform zerlegen Sie das fliehende Shuttle und alle Gebäude. Jetzt kümmern Sie sich um die beiden AT-ATs.

Fabriken

Es gilt, die Fabriken zu finden und zu beseitigen. Dazu fliegen Sie von der TIE- in Richtung Shuttle-Plattform und steuern das rechte Tal an. Zuerst kümmern Sie sich um die wenigen aktiven Chicken-Walker, danach beschießen Sie das Gebiet solange, bis auf dem Radar keine roten Punkte mehr zu sehen sind. Achten Sie dabei

aber auf Ihre Trefferquote. Dann geht es zurück zur Shuttle-Plattform. Anschließend erkunden Sie den rechten Graben in Richtung TIE-Plattform, biegen aber in ein kleines Seitental rechts ein. Die Fesselung das AT-AT würde ein unnötiges Risiko darstellen, da dieser in einem engen Graben steht. Ballern Sie auch bei dieser Fabrik so lange, bis auf dem Radar keine roten Punkte mehr zu sehen sind. Am besten fliegen Sie bei diesen Bodenangriffen ein weites Oval mit nur zwei Kurven.

Angriff auf Kile II

Steuern Sie mit Ihrem Pig der rechten Gruppe hinterher (zwei Bomber). Zerstören Sie die Waffensysteme des ersten Vorpostens (1). Folgen Sie nun der Gruppe durch den rechten Graben, in dem Sie zwei weitere Turbolaser-Stellungen ausschalten. Nach kurzem Weiterflug erreichen Sie den Raumhafen, den Sie nach folgendem Muster zerlegen: Zuerst fliegen Sie einen weiten Kreis um die Gebäude herum und pulverisieren den außen gelegenen Ring von Waffensystemen. Wenn Sie in geringer Höhe sind und jeweils nur wenige Schüsse abgeben, bemerken die Stellungen Sie erst viel zu spät. Unterbinden Sie die Flucht der beiden Shuttles. Danach nehmen Sie sich den Rest des Raumhafens vor. Fliegen Sie dabei die Ziele nicht nach Radar, sondern nach Sicht an. So können Sie auch die in Massen flüchtenden Sturmtruppen ausradieren.

Schnelle Squints

Während Ihres Rundfluges versuchen einige Squints, Sie vom Himmel zu holen. Sollte sich einer hinter Sie setzen, bremsen Sie voll ab und fliegen auf eine Felswand zu. Da Squints auch gebremst noch viel zu schnell sind, kurven sie Ihnen direkt ins Fadenkreuz oder drehen ab. Sobald Sie alle Gebäude zerstört haben, meldet die andere Gruppe, daß sie die Com-Station gefunden hat. Folgen Sie Ihrer Gruppe zurück zum Vorposten (1). Lenken Sie eine enge 180°(!)-Rechtskurve, die Sie in einen auf den ersten Blick nicht zu sehenden Graben führt. Fliegen Sie diesen ab, bis er in einer Rechtskurve endet. Kurz davor schlüpfen Sie links durch eine Unterbrechung der Felswand und plätten die vier Lagerhallen und deren zwei Turbolaser-Geschütze. Es geht weiter in dieser Richtung, Sie geraten unter den Beschuß einer Raketen-Stellung. Zerlegen Sie diese und verwandeln Sie auch die Verteidigung der Com-Station in Trümmerhäufchen. Jetzt muß nur noch die dahinterliegende Com-Station bombardiert werden. Ignorieren Sie Wedges Hilferuf, Sie können ihm ohnehin nicht helfen.

Befreiung auf Kessel

Der Gefangenentransporter ist der einfachere Teil dieser Mission, da Ihr X-Wing als Sekundärwaffe mit einer Ionenkanone ausgerüstet ist. Der schwierigere Teil ist es, am Leben zu bleiben und den Zug nicht zu rammen. Schießen Sie jeweils einen Energiestrahl auf jeden Wagen und die Lokomotive des Zuges, ohne auf irgend etwas anderes zu achten. Schalten Sie zuerst die Waffen, dann die Lokomotive und zuletzt die einfachen Wagen aus.

Straflager auf Kessel

Bleiben Sie zunächst beim Shuttle. Sobald dieses zur Landung ansetzt, erledigen Sie die beiden Squints, dann den Eyeball, die vier Geschütztürme und schließlich die als Nachschub eintreffenden drei Squints. Nach der Mitteilung vom Shuttle machen Sie sich auf die Suche, bei der Sie erst zum Schluß die Generatoren ansteuern. Vorher besichtigen Sie alle anderen drei Lager, nach denen Sie nur kurz suchen müssen. Bei jedem Lager finden Sie vier Turbolaser-Stellungen und einige Eyeballs oder Squints, die Sie schnellstens ins Jenseits befördern. Braten Sie auf Ihrem Erkundungsflug auch alle anderen imperialen Einheiten, die Sie finden. Dies müßten außer den gewohnten TIEs einige Chicken-Walker und acht Probe-Droids sein. Sobald Sie die Generatoren zerstört haben, machen Sie sich schnellstens auf den Rückflug zum Shuttle. Bei Ihren nächsten Stationen ist es wichtig, Sturmtruppen, welche die flüchtenden Rebellen bedrohen, unschädlich zu machen.

Danach erwartet Sie nur noch geringe Gegenwehr. Erledigen Sie die Eyeballs, die jeweils bei den Gefängnissen auftauchen, und beschützen Sie das Shuttle vor den Chicken-Walkern.

Kapitel 3

Schlacht über Taloraan

Zielen Sie in dieser Mission schnell und genau. Machen Sie alle imperialen Tibana-Gas-Container dem Erdboden platt, aber keine der zivilen Tibana-Gas-Container (blau). An der ersten Plattform können Sie die Behälter in aller Ruhe zerstören, Gegner sind hier nicht zu erwarten. Sehen Sie diese Plattform als Übung an. Bei der zweiten Plattform zerstören Sie zuerst die TIE-Fighter-Zweiergruppe, dann die beiden Dreiergruppen. Danach kümmern Sie sich um die Behälter. Bei den zwei Plattformen am nächsten Wegpunkt sind zuerst die Geschütztürme dran, bevor Sie sich mit den Containern befassen. Die nächste Plattform ist die am besten bewachte; schalten Sie zuerst die sechs Geschütztürme aus, dann die vier Eyeballs, danach die Con-

tainer. Beim nächsten Wegpunkt erwarten Sie zwei Plattformen mit je zwei Geschütztürmen. Außerdem schwirren dort ebenfalls vier Fighter herum. Verscheuchen Sie diese ,und kümmern Sie sich auch hier um die Gas-Behälter.

Kollisionskurs vermeiden

Auf dem Flug zum nächsten Wegpunkt kommen Ihnen zwei gemischte Wellen mit insgesamt 15 Jägern entgegen. Nachdem Sie einige auf dem Kollisionskurs bereits abgeschossen haben, setzen Sie sich hinter die erste Welle und erledigen den Rest, wobei Sie zuerst Squints aufs Korn nehmen. Mit der zweiten Welle verfahren Sie genauso. Nach einem Flug über Cloud City, Taloraan, bei dem Sie ein Upgrade in der Stadt aufsammeln, bemühen Sie sich um die unterhalb gelegene letzte Plattform. Auch hier setzen Sie die drei Geschütztürme außer Kraft.



Die eroberten AT-PTs sind eine wertvolle Beute. Wenn Sie ihre Flucht nicht absichern, werden sie gegen den Feind allerdings kaum eine Chance haben.

Flucht von Fest

Zerstören Sie auf dem Flug zu den geklauten AT-PTs die drei Turbolaser-Stellungen, anschließend erledigen Sie den AT-AT bei den flüchtenden Maschinen. Fliegen Sie sofort weiter zu den hinter dem Tor gelegenen Schildgeneratoren und wickeln Sie dort den Wache schiebenden AT-AT und danach den auf dem Platz herumstehenden Walker ein. Sobald die AT-PTs die Schlucht erreicht haben, tauchen zwölf Panzer auf, die in dieser Menge gefährlich werden können. Vernichten Sie die Panzer möglichst schnell. Sobald die wertvolle »Fracht« den Platz erreicht, tauchen vier Wellen mit je zwei Dupes auf, die Sie allesamt zwischen dem Platz und der Landezone in Altmetall verwandeln. Machen Sie aus drei weiteren Panzern Kleinholz, die kurz vor der Landezone auf Sie zurollen. Beginnen Sie nun mit Ihrem Angriff auf die Schildgeneratoren. Diese quittieren ihren Dienst bereits nach wenigen Laser-Salven. Jetzt müssen Sie nur noch die beiden Raketentürme und die Turbolaser-Stellung zerlegen. Das Technologie-Zentrum ist nun Ihren Blastern ausgeliefert.

Blockade

Zunächst müssen Sie einen Versorgungszug beschützen. Dazu bleiben Sie dicht bei



Beschützen Sie die Stadt vor imperialen Übergriffen und sichern Sie die anstehende Evakuierung ab.

den Gleisen und fangen alle Dupes ab, die in Zweiergruppen auftauchen. Dabei haben Sie mit drei bis sieben Wellen zu rechnen, außerdem erscheinen einige Squints auf. Das Zerlegen der Bomber hat absolute Priorität. Sobald der Zug da ist, gilt es, die Stadt zu beschützen. Dies ist vergleichsweise einfach, da Sie es hier nur mit vier Squints zu tun haben. Sobald die Evakuierung beginnt, zerstören Sie die sechs Chicken-Walker, welche die Shuttles belästigen. Dann müssen Sie nur noch drei Squints abfangen, die zum Glück nur geradeaus fliegen. Anschließend bekommen Sie es nochmals mit vier Bombern zu tun.

Überfall auf Sullust

In dieser heiklen Mission müssen Sie unbedingt die ersten zwei Minuten überleben. Weichen Sie den Missiles aus, indem Sie dauernd beschleunigen. Die gut bewachten Sender finden Sie am Außenrand des Kraters. Vernichten Sie möglichst schnell alle in diesem Level befindlichen Raketenstellungen mit Ihren Torpedos. Ein Torpedo-Upgrade finden Sie in einem Truppenbunker bei der Landeplattform. Sechs der Sender finden sich am Außenrand und vier auf kleinen, mittig gelegenen Landzungen. Sobald der Schutzschild ausgeschaltet ist, düsen Sie zum oberen Kranz des Gebäudes in der Kratermitte und knallen die weiß blinkenden Kondensatoren mit den restlichen Torpedos oder den Lasern ab. Lassen Sie sich nicht von den TIE-Piloten ablenken, da diese Sie nur ins Feuer der Bodengeschütze führen.

Moff Serdon's Rache

Fliegen Sie nacheinander alle Wegpunkte an (Torpedo-Upgrade im imperialen Gebäude am dritten Wegpunkt). Zerstören Sie alle imperialen Gebäude ohne Ihre Torpedos abzufeuern, denn diese brauchen Sie noch. Achten Sie auf die Walker und Geschütztürme, da diese auf zivile Bauten feuern.Legen Sie sich zuerst mit den Walkern an. Kümmern Sie sich auch um feindliche Jäger, achten Sie aber darauf, daß Sie keine Dupes übersehen. Sobald Moff Serdons Shuttle erscheint, beschleunigen Sie vom Shuttle weg, drehen Ihr Schiff um 180°, aktivieren Ihre Secondary Weapon, warten darauf, daß Ihr Zielcomputer einen »LOCK« meldet, schießen möglichst viele Torpedos ab und flüchten möglichst tief in eine Schlucht. Nach einigen Funksprüchen können Sie dann Moffs Untergang miterleben. **(st)**

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

A BRIAN REYNOLDS DESIGN

Nachdem wir Ihnen im letzten Heft bereits einige Einsteigertips präsentierten (Seite 169), bekommen Sie nun einen ausführlichen Leitfaden an die Hand, um die Weltraum-Siedelei siegreich zu beenden.

Erste Einstellungen

Wahl der Startbedingungen

Bereits am Anfang einer »Alpha Centauri«-Partie haben Sie mehrmals die Qual der Wahl. Dies beginnt mit der Frage, ob Sie den Spiel-Planeten zufällig entstehen lassen wollen, oder ob Sie einige der Kriterien selber ummodeln möchten (»Zufallsplaneten bearbeiten«). Letzteres ist sinnvoller, da Sie so einen gewissen Einfluß auf den späteren Ablauf haben. Die Wahl der Planetengröße entscheidet darüber, wie früh Sie auf die anderen Gruppierungen treffen (je größer der Planet, desto mehr Zeit wird verstreichen). Falls Sie eine der aggressiven Gruppen ins Auge gefaßt haben, wählen Sie einen eher kleinen Planeten. Legen Sie mehr Wert auf ein friedliches Miteinander, nehmen Sie lieber einen größeren Planeten.

Ein anderer wichtiger Punkt ist die Wahl der Häufigkeit einheimischer Lebensformen. Dies ist besonders interessant, falls Sie die Gruppe um »Lady Deidre« nehmen, da diese Vorteile bei der Übernahme der Psycho-Viren hat. Deswegen stellen Sie in diesem Fall das Vorkommen auf »häufig« ein. Dadurch haben Sie zu Beginn recht schnell eine große Truppe zusammen, und die Gegner bekommen durch die häufigen Viren-Attacken einige Probleme.

Nachdem der Planet erstellt ist, wählen Sie den Schwierigkeitsgrad aus. Dabei sind die ersten drei Stufen noch recht gut zu schaffen, ab der vierten Stufe steigt der Schwierigkeitsgrad jedoch steil an.

Entscheiden Sie sich bei den Spielregeln für die Option »Kriegsbeute«, was Ihnen die Chance gibt, allein durch Eroberungen wieder aufzuholen, sollten Sie einmal bei der Forschung zurückgefallen sein. Eine andere wichtige Option ist das »Ziellose Forschen«. Dadurch entscheiden Sie zwar die Richtung, in der Sie forschen möchten, aber nicht, welche Technik genau Sie entwickeln. Dies erschwert die Sache allerdings; haben Sie noch nicht so viel Erfahrung, deaktivieren Sie diese Option.

Strategien für die einzelnen Gruppen

Die Wahl der Gruppierung (zu den Vor- und Nachteilen der Gruppen beachten Sie bitte auch PC Player 3/99, S. 58) hat erhebliche Auswirkungen auf Ihre spätere Strategie und Spielweise. Zur jeder Gruppe folgt eine kurze Erklärung der wichtigsten Eigenschaft und der sich daraus ergebenden Spielweise:

Gläubiger

– Gruppe der Gläubigen: Agieren Sie von Anfang an sehr aggressiv, da Ihre Truppen bei Angriffen aufgrund des Fanatismus einen 25%-Bonus bekommen. Dadurch ergibt sich auch, daß sich am ehesten ein Sieg durch Eroberung anbietet.

Friedenstruppen

– Die Friedenstruppen haben bei Abstimmungen im Konzil doppelte Stimmenanzahl, so daß für diese Formation der diplomatische Sieg am leichtesten zu erreichen ist.

Universität – Die Planeten-Universität ist die einzige Gruppe, der aufgrund von überragenden Forschungsleistungen ein Sieg durch Transzendenz möglich ist. Arbeiten Sie zielstrebig darauf hin, alle dafür nötigen Techniken zu erforschen, und lassen Sie sich in der Zwischenzeit nicht in längere Kämpfe verwickeln, die Sie durch Ihre Ausrichtung auf die Forschung nicht lange durchhalten würden.

Gaias Stieftöchter – Gaias Stieftöchter sind durch ihre Verbundenheit mit dem Planeten von Beginn an ohne größere Probleme in der Lage, Psycho-Viren zu übernehmen.



Ein von Lady Deidre übernommener Psycho-Virus und eine Infanterie-Einheit greifen eine gegnerische Stadt an.

Bauen Sie schnell eine größere Armee auf und benutzen Sie diese, um schon früh einige Konkurrenten auszuschalten. Gelingt Ihnen das, und Ihre Truppe wächst durch die Viren auch weiterhin an, arbeiten Sie auf einen militärischen Sieg hin. Treten dabei Schwierigkeiten auf, haben Sie aber auch die Möglichkeit, einen diplomatischen Sieg zu erringen.

Morgan Industrie – Morgan Industries hat den gravierenden Nachteil, daß Sie schon ab Stadtgröße vier zum weiteren Wachstum Wohnkomplexe benötigen. Dafür ist diese Gruppe durch ihre wirtschaftliche Ausrichtung in der günstigsten Ausgangslage, um einen wirtschaftlichen Sieg zu erringen.

Spartaner – Die Spartaner sind stark militärisch ausgerichtet, das zeigt sich auch in dem hohen Moralwert ihrer Gruppen. Der beste Weg zum Spielgewinn ist folglich der militärische Sieg. Ein weiterer Vorteil der Spartaner ist, daß Sie von Anfang an »Speeder« bauen können und so bei der Erforschung der Karte und Eroberung der »Unity-Kapseln« zu Beginn besser sind als alle anderen.

Kollektiv – Das Kollektiv lebt von seinem hohen Bevölkerungswachstum. Nutzen Sie dies aus und bauen Sie möglichst schnell viele Städte. Ansonsten hat diese Gruppierung keine sonderlich ausgeprägten Eigenschaften, die Sie auf einen bestimmten Sieg festlegen würden. Versuchen Sie einfach, auf dem Gebiet zu gewinnen, in dem sich die Gruppe im Handlungsverlauf am besten entwickelt hat.

Die Städte

Erste Schritte Sie beginnen mit einer Stadt, die aus den Resten Ihres Landungsschiffes erstellt wird. Der Standort wird zufällig bestimmt, so daß Sie keinen Einfluß auf die Ressourcenverteilung haben. Damit sich das zukünftig ändert, fangen Sie sofort mit der Erforschung des umliegenden Gebietes an. Dazu benutzen Sie die »Scout«-Einheit, die Sie zusammen mit der Stadt bekommen, und bauen noch ein bis zwei weitere. Mit diesen klären Sie die Karte auf und achten dabei vor allem auf »Unity-Kapseln« und »Monolithen« sowie günstige Standorte für neue Städte. Die Kapseln enthalten Energie-Einheiten, neue Truppen, die Kommunikationsfrequenzen anderer Anführer, oder sie zeigen besondere Ressourcenvorkommen auf. Es kann aber auch passieren, daß Ihre Einheit an einen anderen Ort versetzt wird oder die Kapsel Psycho-Viren freisetzt. Monolithen basieren auf außerirdischer Technik und reparieren Ihre Einheiten kostenlos. Außerdem wird jede Einheit einmal durch den Monolithen um eine Moralstufe angehoben.

Standortwahl Errichten Sie zu Beginn so viele Städte wie möglich, um sich schnell auszubreiten. Da der Landvorrat begrenzt ist, kommt der Suche nach neuen Standorten eine besondere Bedeutung zu. Achten Sie dabei auf die Ressourcen in den umliegenden Feldern. Eine Stadt benötigt große Mengen an Nahrung, Mineralien und Energie. Je grüner ein Feld ist, desto mehr Nahrung enthält es.

Felsige Felder sind wichtig für ein Mineralienvorkommen; die Höhe des Feldes ist ausschlaggebend für die Energie. Der neue Standort darf nicht zu nahe an anderen Städten liegen, da die Metropolen sich sonst gegenseitig die Ressourcen wegnehmen. Einen in erster Linie guten Standort ergeben die folgenden besonderen Landschaftsmerkmale:

- Mount Planet
- Garland Krater
- Uranebene
- Geothermale Becken
- Pholus Höhenzug
- Monsun Dschungel
- Süßwassermeer.

Befindet sich eines dieser Merkmale in Ihrer Nähe, setzen Sie alles daran, dort eine oder mehrere Metropolen anzusiedeln. Ist Ihnen die Suche nach geeigneten Ansiedlungspunkzten zu mühsam oder vertrauen Sie Ihrem Können noch nicht, dann übernehmen Sie einfach die Standorte, die Ihnen der Computer bei der Fertigstellung neuer Koloniekapseln anbietet. Vorsicht: Die Koloniekapseln verringern die Einwohnerzahl der Stadt, in der sie gebaut werden, jedesmal um eins; übertreiben Sie also nicht. Abgesehen von den Ressourcen sind auch noch strategische Punkte bei der Gründung zu beachten. Zum einen ist es wichtig, Städte an die Küste zu legen, damit Sie Zugang zum Meer haben. Plazieren Sie außerdem ein paar direkt an die Grenzen, damit Sie diese besser verteidigen können und mögliche Gegner Ihnen das Grenzgebiet nicht einfach durch die Errichtung eigener Städte wegnehmen.

Städteverwaltung

Sobald die ersten Ansiedlungen stehen, entscheiden Sie darüber, was dort produziert werden soll. Das geschieht in dem Verwaltungs-Menü der jeweiligen Stadt. Die Produktion kann auch an einen Gouverneur übergeben werden, dem Sie das Gebiet vorgeben, auf dem er tätig werden darf (Entdecken, Forschen, Bauen oder Kämpfen).

Dies nimmt Ihnen zwar einige Arbeit ab, führt aber dazu, daß Sie selbst weniger Kontrolle haben und bei einer großen Städtezahl schnell die Übersicht über Ihre Bauvorhaben verlieren. Verwalten Sie deswegen, auch wenn es zu Beginn etwas mühsam ist, die Metropolen lieber selber. Dies empfiehlt sich auch deshalb, da gerade die Einstellungen der Arbeiter im Ressourcen-Menü oft nicht optimal sind. Korrigieren Sie diese regelmäßig.

Umfeldverbesserungen

Weil die Ressourcenausbeute trotz dieser Anpassungen manchmal nicht hoch genug ist, bauen Sie in jeder Stadt mindestens einen Former, besser sogar zwei. Diese verbessern das Umland so, daß die einzelnen Felder mehr Rohstoffe abwerfen. Benutzen Sie bei den Formern ruhig die gut funktionierende Automatik.

Lediglich bei wichtigen Dingen wie dem späteren Terra-Forming greifen Sie besser selbst ein. Darüber hinaus produzieren Sie in jeder Ansiedlung noch mindestens eine Militäreinheit zur Verteidigung gegen die Psycho-Viren oder frühe Übergriffe der Gegner.

Von großer Bedeutung für die Städte und ihre Entwicklung sind die dort entstehenden Einrichtungen. Recyclingtanks, Kinderkrippe und Energielager errichten Sie zuerst. Bedeutsam ist auch der Bau eines Netzwerkknotens, dadurch wird die Erforschung der außerirdischen Artefakte ermöglicht, und die Stadt erhält einen Labor-Bonus. Erst dann kommen militärische Einrichtungen an die Reihe (zum Beispiel Kommandozentrale und Abwehrzone).



Die schwierige Anfangsphase ist überstanden, Ihre Stadt inzwischen gut ausgebaut.

Das weitere Vorgehen

Konsequenzen der Position

Nachdem Sie die Umgebung komplett aufgeklärt haben, hängt Ihr weiteres Vorgehen ganz von der Position ab, in der Sie sich befinden. Es existieren drei mögliche Situationen:

1. Sie sind allein auf einer kleinen Insel.
2. Sie sind allein auf einer großen Insel.
3. Sie teilen eine Insel mit einem Gegner.

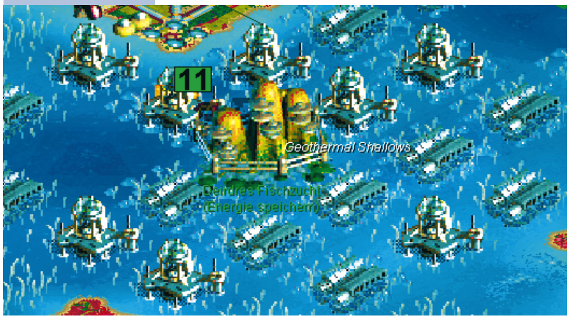
Im ersten Fall bedeutet das für Sie, daß Sie nicht genug Platz haben, um neue Städte in ausreichender Menge zu gründen. Erforschen Sie deshalb vorrangig Technologien, die Ihnen die Produktion von Seeeinheiten ermöglichen. Mit diesen breiten Sie sich über den Ozean aus, indem Sie Städte auf dem Meer gründen und Einheiten mit Transportern zu anderen Inseln hinüberschaffen.

Ist das Eiland dagegen groß genug für sieben bis acht Stadtgründungen, konzentrieren Sie sich auf die wirtschaftliche Entwicklung und vernachlässigen das Militär erst einmal. Bekommen Sie nach einiger Zeit Kontakt zu den anderen, ist Ihre Wirtschaft (hoffentlich) so stark, daß Sie nichts zu befürchten haben, da Sie in kürzester Zeit eine beachtliche Armee aus dem Boden stampfen können.

Teilen fällt schwer ...

Haben Sie jedoch das Pech, nicht allein auf der Insel zu sein, müssen Sie mit aller Gewalt aufrüsten, um den Feind so früh wie möglich auszuschalten. Dies empfiehlt sich auch für friedliche Gruppierungen, da diese durch den Gegner ansonsten zu sehr in ihrer Entwicklung eingeschränkt werden. Auf den höheren Schwierigkeitsstu-

fen fällt das aber nicht so leicht, da der Gegner bis zu einem größeren Forschungsdurchbruch immer ungefähr gleich stark ist. Hier reicht es auch, den Kontrahenten soweit zu bringen, daß er Ihnen aus Verzweiflung einen Pakt anbietet. Nehmen Sie diesen an, und Sie haben einen treuen Verbündeten für die Dauer des gesamten Spiels gefunden.
Die räumliche Beschränkung bleibt aber bestehen, gleichen Sie diese aus, indem Sie aufs Meer ausweichen. Das Wasser spielt in Alpha Centauri ohnehin eine große Rolle, da je nach Planet ein Großteil der Oberfläche daraus besteht. Erforschen Sie die Ozeane rechtzeitig (auch dort gibt es Unity-Kapseln) und bauen Sie an den günstigsten Stellen neue Städte. Diese verbessern Sie dann noch durch den Einsatz von See-Formern.



Durch Verbesserung der umliegenden Felder ist diese Stadt stark gewachsen. Wie schön, wenn man seine Umgebung mit so einfachen Mitteln optimieren kann.

Forschung

Bei der Forschung kommt es entscheidend darauf an, ob Sie sich zu Beginn des Spieles für »Ziellose Forschung« entschieden haben oder nicht. Haben Sie diese Option aktiviert, bestimmen Sie nur das Gebiet, auf dem nachgegrübelt werden soll. Verzetteln Sie sich dabei nicht: Forschen Sie auf zu vielen Gebieten gleichzeitig, verzögert sich der Erfolg, oder er stellt sich überhaupt nicht ein. Dann bliebe Ihnen nur die Möglichkeit, auf Ihr Glück zu vertrauen und zu hoffen, daß die erforschten Technologien wenigstens einigermaßen nützlich sind.
Haben Sie »Ziellose Forschung« deaktiviert, entscheiden Sie, welche Technologie Sie entwickeln. Trotzdem gibt es hier keine richtige oder falsche Vorgehensweise, da es ganz von Ihrer Spielweise und der Situation, in der Sie sich befinden, abhängt, was Sie als nächstes erforschen sollten.
Achten Sie aber in beiden Fällen darauf, daß Sie bei allen die Technologieentwicklungen gleich weit sind. Kontrollieren Sie dies im Laborstatus-Menü regelmäßig und korrigieren Sie es, falls nötig, bei dem nächsten Forschungsauftrag.

Geheimprojekte

Geheimprojekte unterstützen die Entwicklung Ihrer Gruppierung ungemein. Da jedes dieser Projekt genau ein Mal gebaut werden darf, sollten Sie folgende Punkte beachten:
1. Bauen Sie die Projekte nur in wirtschaftlich sehr starken Städten, ansonsten werden diese nicht fertig, und die Gegner könnten Sie beim Bau überholen.
2. Beginnen Sie kein Projekt, das bereits von einer anderen Gruppe gestartet wurde. Werden diese nämlich vor Ihnen fertig, haben Sie die Stadt umsonst für die Produktion blockiert und einige Mineralien verschwendet.
3. Da die Kosten immens sind, starten Sie ausschließlich solche Projekte, die Sie tatsächlich benötigen. Nachfolgend sind ein paar nützliche Geheimprojekte aufgelistet. Auch hier gilt: Die Nützlichkeit hängt ganz von Ihrer Spielweise und der jeweiligen Situation ab.

Nützliche Projekte

Die Geheimprojekte:
– Kommandonetzwerk (Kommandozentrum in jeder Stadt)
– Meereskontrollzentrum (Bewegungsrate von Schiffen + 2)
– Bürgerwehr (Abwehrzone in jeder Stadt)
– Raumlift (ermöglicht Abwurftruppen Landungen auf dem ganzen Planeten)
– Human-Genom-Projekt (ein freies Talent in jeder Stadt)
– Virtuelle Welt (Netzwerkknoten zählen als Holo-Theater)
– Planeten-Verkehrssystem (alle Städte beginnen mit einer Bevölkerung von 3)
Wie Sie sehen, geben Ihnen einiger dieser Projekte freie Gebäude. Befindet sich dieses Gebäude aber schon in der Stadt, rangieren Sie es aus, um Energie sparen.

Der Kampf

Krieg

Bei Kriegen bestehen zwei Möglichkeiten: Entweder Sie wurden angegriffen, oder Sie waren selbst der Aggressor. Wurden Sie attackiert, haben Sie kaum Möglichkeiten, sich darauf vorzubereiten, und sind daher mal besser und mal schlechter gewappnet. Beenden Sie trotzdem diese Kriege immer so schnell wie möglich, da Sie sonst nur wertvolle Ressourcen verschwenden. Um den Krieg zu stoppen, erobern Sie schnellstens eine Stadt des Gegners, da dieser dann meist sofort Verhandlungen aufnimmt. Auf diese Weise kann die Fehde so schnell beendet werden, wie sie begann.
Haben Sie selbst angegriffen, dauern die Kämpfe länger, da Sie ja ein bestimmtes

Ziel verfolgen, beispielsweise die Ausschaltung eines gefährlichen Konkurrenten oder die Eroberung eines geeigneten Geheimprojektes. Die Attacke beenden Sie daher erst, wenn Sie dieses Ziel sicher erreicht haben. Hier bestimmen Sie den Zeitpunkt, zu dem der Krieg ausbricht – nutzen Sie dies aus, um eine schlagkräftige Armee aufzubauen und diese an den entsprechenden Grenzen in Stellung zu bringen. Erst dann schlagen Sie los – nach einer Kriegserklärung; mit letzterer ersparen Sie sich die diplomatischen Nachteile eines Überraschungsangriff ohne Kriegserklärung.

Aufstellen der Armee

Das Aufstellen einer Armee beginnt mit dem Entwurf von Einheiten. Grundsätzlich brauchen Sie immer zwei Arten: Angriffs- und Verteidigungseinheiten. Den Angriffseinheiten geben Sie die beste Waffe, die Sie haben, verzichten aber auf teuere Panzerung. Verteidigungseinheiten bekommen die beste Panzerung, aber die schlechtesten Waffen. Auf diese Weise bleiben die Kosten vertretbar.

Später gleichen Sie die Nachteile der Einheiten aus, in dem Sie gemischte Gruppen bilden. Auch bei den vom Computer vorgeschlagenen Einheiten gilt, was eigentlich für alle Automatik-Funktionen zutrifft: Grundsätzlich arbeitet der Computer nicht schlecht, aber es ist besser, die Vorschläge zu kontrollieren, da es oft eine bessere Panzerung oder eine zusätzliche Spezialfähigkeit gibt, die die Einheit nicht einmal verteuert. Außerdem verlieren Sie schnell die Übersicht, da der Computer viel zu viele Einheiten entwirft, die Sie gar nicht benötigen. Reduzieren Sie deshalb regelmäßig die Produktionsliste auf das, was Sie wirklich bauen wollen.

Produzieren Sie Ihre Truppen in den Städten, die viele Mineralien abernten, dort geht der Bau am schnellsten. Schaffen Sie sie anschließend mit Transportern an die Front. Für ganz dringende Fälle empfiehlt sich der Flugtransporter (Nadeljet mit Transporteinheit ausrüsten) besonders.

Angriff

Benutzen Sie für einen Angriff immer gut zusammengestellte Einheiten-Gruppierungen. Geben Sie jeder Angriffsgruppe mindestens eine Verteidigungseinheit mit, um auf dem Weg zum Ziel vor Attacken geschützt zu sein. Achten Sie auf eine gute Luft- und Seeunterstützung, da gerade in den höheren Schwierigkeitsgraden mit Bodentruppen allein die Verteidigung der Städte sehr schwer zu knacken ist. Angriffe auf Metropolen führen Sie besser stets mit Infanterie durch, die zwar sehr langsam ist, aber einen 25%-Bonus bei Angriffen auf Städte bekommt. Rover oder später die Hover-Tanks benutzen Sie für Angriffe im offenen Gelände. Bei besonders ungünstigen Angriffssituationen meldet sich der Computer und rät von dieser Aktion ab. Beachten Sie diese Warnung, Ihre Truppen werden es Ihnen danken.

Verteidigung

Zum Schutz rüsten Sie jede Grenzstadt mit den bestmöglichen Verteidigungseinheiten aus. Dem Hinterland reichen erst einmal weniger moderne Truppen. Darüber hinaus stellen Sie Wachposten an den Grenzen auf, damit die feindlichen Sondierungsteams Ihre Ansiedlungen erst gar nicht erreichen. Falls Sie Angriffseinheiten entbehren können, beordern Sie diese in wichtige Städte, damit sie im Falle einer Belagerung den Gegner angreifen können. Achten Sie besonders auf Ihre erfahreneren Einheiten. Sind diese Truppen angeschlagen, ziehen Sie sie zur Erholung in eine Stadt zurück. Benutzen Sie bei diesen Truppenteilen außerdem die Upgrade-Funktion, damit sie technisch immer auf dem neusten Stand sind.

Diplomatie und Konzil

Technologietausch

Neben der Forschung und dem Kampf ist die Diplomatie ein weiterer wichtiger Aspekt. Anfangs bekommen Sie durch die Diplomatie viele Technologien, die Sie sonst mühsam erforschen müßten, da jeder Anführer, der mit Ihnen Kontakt aufnimmt, gerade am Anfang bestrebt ist, Technologien einzutauschen. Nehmen Sie diese Angebote nur an, wenn die angebotenen Technologien mindestens auf der gleichen Stufe sind.

Gehen Sie auch nicht auf die Versuche der Anführer ein, Ihnen Technologien für umsonst abzuschwatzen, außer Sie wollen Ihre Beziehungen verbessern.

Verträge

Im späteren Spiel kommt der Technologietausch immer seltener vor, da die Technologien einfach zu wertvoll werden, Vertragsverhandlungen gewinnen dafür an Bedeutung. Versuchen Sie mit jeder Gruppe einen Friedensvertrag abzuschließen, da auf diese Weise das Einkommen durch den Handel steigt. Pakte schließen Sie nur mit Gruppen ab, die Sie schon fast militärisch besiegt haben, da so gewährleistet ist, daß der Partner absolut zuverlässig ist. Halten Sie diese »Freundschaft« durch gelegentliche Geschenke am Leben. Brauchen Sie im Kriegsfall einmal einen Verbündeten, finden Sie durch die Diplomatie garantiert einen. Dadurch, daß die

anderen Gruppen ständig untereinander verfeindet sind, gibt es immer jemanden, der froh und dankbar ist, daß Sie ihm helfen (und er natürlich Ihnen).

Konzil

Ein anderes diplomatisches Mittel ist das Konzil. Versuchen Sie so früh wie möglich, zum Vorsitzenden des Konzils gewählt zu werden. Dadurch können Sie bei für Sie ungünstigen Entscheidungen notfalls ein Veto einlegen. Es gibt aber einige Beschlüsse, die Ihnen nutzen, beispielsweise ein globales Handelsabkommen. Außerdem kann nur das Konzil das Verbot von Greueltaten aufheben. Dies ist notwendig, falls Sie ohne diplomatische Konsequenzen Planetenbomben oder Nervengas einsetzen wollen.



Die Planetenbombe kurz vor dem Einschlag in die gegnerische Stadt. Vergewissern Sie sich vor dem Abschuß, daß das Verbot von Greueltaten wirklich aufgehoben wurde.

Fehlen Ihnen die nötigen Stimmen, versuchen Sie, die der anderer Gruppen einzukaufen. Zu diesem Zweck nehmen Sie Kontakt mit ihnen auf und bieten Energieeinheiten oder Technologien an; Erfolg verspricht diese Methode allerdings bloß bei Ihnen einigermaßen freundlich gesonnenen Gruppierungen.

Sonstige Hinweise

Ausrichtung der Gesellschaft

Sobald Ihr Staat die ersten harten Zeiten überstanden hat, beginnen Sie damit, die Gesellschaft nach Ihrem Willen zu formen. Dazu bestimmen Sie im Sozialtechnik-Menü die Ausrichtung der Gesellschaft in vier Gebieten: Politik, Ökonomie, Werte und Gesellschaftsprinzipien. Jede Form hat Vor- und Nachteile auf einem oder mehreren Gebieten, so unterstützt zum Beispiel die Demokratie die Effizienz und das Wachstum, ist aber schlecht für das Militär, da die Unterstützung sinkt. Entwickeln Sie deshalb eine Gesellschaftsform, die Ihrer Spielweise entgegenkommt, achten Sie aber auf die Einschränkungen der einzelnen Gruppen (das Kollektiv darf zum Beispiel keine Demokratie betreiben). Diese Einstellungen können darüber hinaus auch noch als Mittel der Diplomatie eingesetzt werden, da jede Gruppe eine besondere Form favorisiert und eine andere verabscheut.

Drohnenproblem

Ist Ihre Gruppierung in der Entwicklung weit vorangeschritten, tauchen bald die ersten Drohnen in Ihren Städten auf. Zu Beginn beseitigen Sie dieses Problem, indem Sie in allen Metropolen Erholungsgebiete und Holo-Theater errichten. Reicht dies später nicht mehr aus, bauen Sie entweder Geheimprojekte, die gegen Drohnen helfen (zum Beispiel das Human-Genom-Projekt), oder Sie regulieren selber die Bevölkerungszusammensetzung in den Städten. Das bedeutet, daß Sie Arbeiter in Talente umwandeln, da Drohnen nur zur Gefahr werden, wenn es von diesen mehr als Talente in den Städten gibt. Das hat erstens den Vorteil, daß Drohnenaufstände vermieden werden, zweitens bringen die Talente einer Stadt besondere Boni.

Wandeln Sie daher, sobald eine Ansiedlung so viele Ressourcen hat, daß sie es sich leisten kann, Arbeiter auch ohne ein Drohnen-Problem in Talente um. Zusätzlich erhöhen Sie im Sozialtechnik-Menü den Wert für Psycho, was zu einem höheren Wohlstand in der Gesellschaft und damit zu mehr Talenten führt.

Der Sieg

Siege lassen sich bei Alpha Centauri bekanntlich auf vier verschiedenen Wegen erringen. Zwei davon, der Triumph durch Eroberung und der Diplomatie-Sieg, benötigen keine großen Vorbereitungen. Für den Transzendenz-Erfolg brauchen Sie hingegen zwei Geheimprojekte: Zuerst bauen Sie die »Stimme des Planeten« und dann den »Aufstieg zu Transzendenz«. Sobald dieses Projekt fertiggestellt ist, haben Sie gewonnen.

Die anderen Gruppen werden genau dies verhindern wollen, indem sie die entsprechende Stadt angreifen.

Für einen Wirtschafts-Sieg benötigen Sie eine sehr große Menge an Energieeinheiten (ab circa 20 000 aufwärts), die aber je nach der Anzahl der Städte auf dem Planeten variiert. Ihren Versuch, das Energiemonopol zu erringen (und damit den Sieg), können die anderen in einem bestimmten Zeitraum verhindern, indem sie Ihr Hauptquartier angreifen und zerstören. **(Christoph Reis/st)**

Pizza $yndicate



Der Pizzamarkt ist hart umkämpft. Wollen Sie Ihre Teigfladen trotzdem erfolgreich an den Mann bringen, empfiehlt sich ein Blick in unser Rezeptbuch, zusammengestellt von Christoph Reis. Mit diesen Tips sind Sie Ihren Mitstreitern immer um eine Backblechlänge voraus.

Starthilfe

Charakterwahl

Nachdem Sie sich für eine Mission entschieden haben, wählen Sie Ihren Spielcharakter in der »Pizzawelt« aus. Lassen Sie sich anfangs einige Arbeit von der Automatik abnehmen. Wählen Sie in den ersten Spielen einen Charakter mit hohen Werten und Zusatzausbildungen (die Automatik ist immer nur so gut wie Ihr Charakter). Kennen Sie sich später besser aus, nehmen Sie einen schlechteren Charakter, der dafür mehr Geld zu Verfügung hat (optimal als Startkapital sind 15 000 – 20 000 $). Wollen Sie später als Krimineller Karriere machen, achten Sie auf den Ruf, den der Charakter bei der Mafia genießt.

Gebäude	Kunden	Zeit
Wohnhäuser	alle	tagsüber
Universität	Studenten	tagsüber
Schulen	Kinder	morgens & mittags
Banken	Yuppies	tagsüber
Büros	Yuppies	tagsüber
Kino	alle	nachmittags & abends
Kneipen	alle	abends & nachts
Kaufhäuser	alle	tagsüber
Einkaufszentren	alle	tagsüber
Sondergebäude	Touristen & Gruftis	tagsüber & abends

Die erste Filiale

Mieten Sie zuerst ein Haus, in dem Sie Ihre Pizzeria eröffnen möchten. Wählen Sie, unabhängig vom Startkapital, immer das kleinste Gebäude, um genug Geld für die Einrichtung zu haben. Ein gesondertes Lagergebäude benötigen Sie anfangs nicht. Beachten Sie bei der Standortwahl, daß Ihre Kundenklientel durch die umliegenden Gebäude bestimmt wird.

Pizzeria einrichten

Danach gehen Sie daran, Ihre erste Pizzeria einzurichten. Bauen Sie auf jeden Fall einen Lagerraum und eine Küche. Sie vermeiden damit spätere Umbauaktionen und erreichen eine bessere Atmosphäre in der Pizzeria und einen frischerem Zustand der Zutaten. Kaufen Sie die bestmöglichen Einrichtungsgegenstände, die Sie sich leisten können, gönnen Sie sich zwei bis drei Heizkörper und eventuell noch einen Fernseher. Erstellen Sie dann Ihre Speisekarte: Für den Anfang reicht es aus, wenn die erste Seite der Karte voll ist (dies entlastet auch das Lager, da für eine volle Speisekarte mehr Zutaten bestellt werden müßten). Übernehmen Sie die Standardrezepte und entwickeln Sie die fehlenden Rezepte selber.



Der Standort neben dem Kolosseum ist durchaus geeignet für eine florierende Pizzeria.

Rezepte entwickeln

Bei der Kreation eigener Rezepte gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder Sie entwickeln Rezepte, die Sie selber kennen und mögen (Pizza Salami, Pizza Margharita, Pizza Speciale ...), oder Sie richten sich nach den Statistiken mit den Vorlieben der Stadt und des Landes. Die zweite Methode ist zwar erfolgversprechender; da jede Zielgruppe einen anderen Geschmack hat, ist es aber sehr schwer, es allen recht zu machen. Ob ein Rezept ankommt oder nicht, stellen Sie durch die Zielgruppenanalyse fest. Eine gute Pizza hat bei mindestens zwei bis drei Gruppen einen Wert von 50% oder mehr. Erreichen Sie diese Werte nicht auf Anhieb, verfeinern Sie das Rezept immer weiter, bis das Teigrondell den Geschmack Ihrer Zielgruppen trifft.

Billigpreise anbieten

Gelingt dies aber nicht, können Sie die Pizza den Leuten immer noch schmackhaft machen, in dem Sie den Teigfladen billig genug anbieten. Anfangs stellen günstige Preise die beste Möglichkeit dar, den Konkurrenten Markanteile abzunehmen. Dazu gehen Sie in ein Restaurant, schauen sich die Speisekarte an und senken dann alle Ihre Preise unter die des Konkurrenten. Dabei ist die Regel, daß Sie den Preis zu Beginn soweit absenken, daß Sie an jedem Italienischen Nationalgericht vier bis fünf Dollar verdienen.
Steht Ihre Speisekarte, kaufen Sie die Zutaten für vorerst ein bis zwei Tage. Zur Eröffnung des Fladenladens fehlen jetzt nur noch Ihre Arbeitskräfte, die Werbung und eine Bank.



So muß eine Pizza aussehen, dann klappt's auch mit den Kunden ...

Personal

Bevor Sie sich Ihre hochqualifizierten Angestellten anschauen und anwerben, überlegen Sie zuerst, wie lange Sie öffnen wollen (ergibt sich aus dem Standort; siehe oben). Haben Sie ganztags geöffnet, benötigen Sie zwei Köche, zwei Service-Angestellte und vielleicht eine Aushilfe für die Hauptzeiten. Achten Sie bei den Köchen und dem Service darauf, daß es Vollzeitkräfte sind. Bei den Köchen ist logischerweise das Kochen die wichtigste Eigenschaft, beim Service ist es der Verkauf. Außerdem sollten alle Ihre Angestellten über einigermaßen hohe Werte bei Motivation, Geschicklichkeit, Gesundheit und Zuverlässigkeit verfügen.
Abschließend stellen Sie den Personalplan so auf, daß zu jeder Zeit mindestens ein Koch und ein Service-Angestellter im Laden Dienst schieben.

Werbestrategie

Nun wird es Zeit, für Ihre kulinarischen Köstlichkeiten Werbung zu machen. Die Möglichkeiten richten sich nach Ihrer Finanzlage: Das mindeste, was Sie unternehmen, ist eine Handzettelaktion, die aber nicht sonderlich aufregend ist. Besser ist eine Zeitungsannonce, die in der ganzen Stadt Aufmerksamkeit erregt, oder eine Plakataktion, durch die Sie den Einflußkreis ihrer Pizzeria auf der Karte vergrößern. Haben Sie ein tolles Rezept, werben Sie mit diesem, ansonsten beschränken Sie sich in der Werbung erst einmal auf die Aussage, daß Sie der billigste Anbieter in der Stadt sind. Sobald Sie sich für eine Werbestrategie entschieden haben, schauen Sie sich die Werbeagenturen an und unterzeichnen einen Vertrag bei der Agentur, die für Ihre Werbemethode am besten ist.
Vergessen Sie nicht, ein Bankkonto zu eröffnen, da Sie sonst keine Schulden machen können und auch keine Zinsen für ein eventuelles Guthaben bekommen. Vor der Eröffnung überprüfen Sie nun noch Ihr Restaurant auf Ungeziefer, um unangenehmen Ärger mit dem Gesundheitsamt von vornherein auszuschließen.



Sie haben Ihre unaufhaltsame Karriere als Pizzabäcker gestartet. Für den Anfang sieht das doch schon gar nicht so schlecht aus ...

Der Weg zur Top-Pizzeria

Allgemeine Tips

Anmerkung: Diese Tips gelten allgemein und nicht für eine spezielle Mission, da sich die Vorgehensweise auch bei Missionen mit besonderen Einschränkungen nur wenig ändert (da Sie beispielsweise in Rom nur Standardrezepte verwenden dürfen, entwickeln Sie eben keine eigenen Rezepte, sondern klauen die Teigbelegungsstrategien der Konkurrenten). Ist die Pizzeria erst einmal eröffnet, gibt

es in der Filiale für Sie nicht mehr so viel zu tun. Das heißt aber nicht, daß Sie diese total vernachlässigen dürfen; solange Sie noch keinen geeigneten Manager eingestellt haben, müssen Sie die Zutaten selber bestellen.

Kontrolle ist nötig

Darüber hinaus ist es sinnvoll, ab und zu nach dem Rechten zu sehen: Die Sprechblasen über den Kunden zeigen an, ob es Probleme gibt (die genaue Erklärung der einzelnen Symbole finden Sie im Glossar des Statistik-Menüs), außerdem sehen Sie an der Speisekarte, ob bestimmte Pizzen nicht gefragt sind. Treten Kundenprobleme häufiger auf, sollten Sie schnell reagieren. Sehen Sie zum Beispiel öfter eine zerbrochene Note, müssen Sie umgehend eine bessere Musikbox installieren.

Senken Sie die Preise der Pizzen, die wenig gekauft werden (achten Sie aber auf die Kosten der Pizza). Hilft das auch nicht, streichen Sie den Fladen von der Speisekarte, wobei dann aber schnellstmöglich Ersatz her muß. Dazu entwickeln Sie entweder ein neues Rezept oder kaufen schnell Pizzen bei der Konkurrenz, um Sie »nachzubauen«. Achten Sie darauf, nicht nur während schlechter Zeiten neue Rezepte zu erarbeiten, sondern auch dann, wenn der Laden brummt: Eine volle Speisekarte macht einfach Eindruck. Läuft Ihre Pizzeria gut, können Sie die Preise der besten Pizzen langsam anheben, um Ihren Gewinn zu steigern.

Weitere Informationsquellen

Neben den Kontrollmöglichkeiten im Filial-Menü ist Ihre wichtigste Informationsquelle das Statistik-Menü. Hier gewinnen Sie Erkenntnisse über den Geschmack der Kunden, Verkaufsstatistiken Ihrer Pizzen, Auflistungen über Ihre Geschäfte und die Entwicklung Ihres Unternehmens im Vergleich zu den Konkurrenten. Finanzielle Informationen bekommen Sie durch die Bilanz bei Ihrer Bank, die Ihnen genau anzeigen, wo Ihr Geld geblieben ist. In der Statistik über den Ruf der einzelnen Filialen, die Sie im Marketing-Menü finden, sehen Sie (nach Zielgruppen aufgelistet), wo Ihre Schwächen und Stärken (und die der Konkurrenten) liegen. Bemühen Sie sich darum, die größten Schwächen (angezeigt durch die roten Smileys) zu beseitigen und die Konkurrenz in den Gebieten, in denen sie schwach ist, zu überflügeln. Ihre Angestellten kontrollieren Sie über die Akte im Personal-Menü. Dort sehen Sie, wie zuverlässig und motiviert diese sind. Die Werte verbessern Sie, indem Sie die Angestellten loben (oder tadeln), oder das Gehalt anheben. Gelingt es Ihnen trotz dieser Maßnahmen nicht, einen besonders schlimmen Fall wieder in den grünen Bereich zu bringen, hilft nur noch die Entlassung und die Suche nach einem hoffentlich besseren Ersatz.

Die Leistung von zuverlässigen Angestellten erhöhen Sie, in dem Sie diese in ihrem jeweiligen Aufgabenbereich ausbilden (4 ist die höchste Stufe). Dies ist zwar nicht ganz billig, hat aber dafür eine Verbesserung des Essens und des Services zur Folge, was wiederum zu einer Rufsteigerung Ihrer Pizzeria führt.

Der Manager

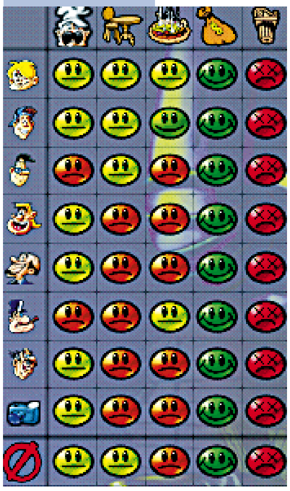
Haben Sie die gravierendsten Probleme beseitigt, stellen Sie einen Manager ein, der Ihnen die Routinearbeit wie Nachbestellung der Zutaten abnimmt. Außerdem sorgt er dafür, daß Ihre Angestellten effizienter arbeiten und hilft Ihnen dabei, Ärger mit den Behörden (Finanz-, Gesundheits- und Arbeitsamt) zu vermeiden. Der Manager arbeitet zwar selbständig, aber Sie können sieben Richtwerte in den Bereichen Wartung/Sauberkeit, Zutatenqualität, Leistungsdruck, Kulanz, Schnelligkeit, Geschirr- und Getränkequalität vorgeben, an die der Manager sich dann hält. Achten Sie bei der Manager-Einstellung auf möglichst optimale Werte bei den Eigenschaften Management, Motivation und Zuverlässigkeit und einen möglichst hohen Ausbildungsgrad im Bereich Management. Gibt es keinen, der Ihren Ansprüchen genügt, warten Sie lieber ab, bis sich etwas Besseres ergibt. Haben Sie schließlich einen Stellvertreter gefunden, teilen Sie ihm über den Personalplan die Zeiten zu, in denen er in der Pizzeria anwesend ist. Eine Kontrolle rund um die Uhr ist allerdings nicht nötig, die Anwesenheit eines Managers zur Hauptzeit reicht

Werbung und Marktforschung

Machen Sie Ihr Pizza-Restaurant in der ganzen Stadt bekannt. Im Marketing-Menü stehen Ihnen dazu viele Möglichkeiten offen: Sind Sie finanziell gut ausgestattet, untersuchen Sie im Marktforschungsmenü die Werbewirksamkeit und die Möglichkeiten zur Entwicklung eines Images. Diese Methode ist langwierig und teuer, verbessert aber die Wirkung Ihrer Werbung deutlich. Ist Ihnen die Marktforschung (noch) zu teuer, schauen Sie sich den Ruf Ihrer Filiale und die der Konkurrenten an. Gibt es bei der eigenen Filiale besondere Vorzüge, so erwähnen Sie dies in Ihrer Werbung ausdrücklich. Ist einer der Konkurrenten auf einem Gebiet besonders schwach, nutzen Sie das aus, in dem Sie vergleichende Werbung schalten

Werbemethode

(falls Sie in diesem Bereich besser sind). Steht der Inhalt Ihrer Werbung fest, suchen Sie sich noch die beste Werbemethode (unter Berücksichtigung der Finanzen) aus. Die teuerste Werbung ist grundsätzlich die beste. Aber auch mit einfachen Methoden wie Zeitungsannoncen und Plakataktionen erreichen Sie eine Wirkung, die Sie anhand der Smileys abschätzen können. Schalten Sie die Werbung nur, wenn dabei auch etwas Positives herauskommt, ansonsten überarbeiten Sie Ihr Konzept lieber noch einmal.



Bei solchen Verhältnissen sind die Möglichkeiten für eine sinnvolle Werbung doch stark eingeschränkt, in diesem Fall können Sie Kunden eigentlich nur durch günstige Preise anlocken.

Umbau und Expansion

Wenn die erste Filiale Gewinn abwirft, ist die Zeit gekommen, an einen Umbau oder an Expansion zu denken. Da jedoch während eines Umbaus die Filiale schließen müßte und Sie keine Gelder einfahren können, ist diese Methode nicht zu empfehlen. Viel geschickter ist, direkt in eine zweite Filiale zu investieren. Dabei können Sie natürlich das Konzept der ersten Filiale (selbe Einrichtung, selbe Speisekarte ...) kopieren. Dies ist der kostengünstige und nicht allzu riskante Weg; was schon einmal geklappt hat, wird wohl auch ein zweites Mal funktionieren. Wollen Sie Ihrer Konkurrenz aber richtig zusetzen, wählen Sie bei der Expansion ein größeres Gebäude und ziehen hier alles sehr viel schicker auf als bei der ersten Filiale. Andere Möglichkeiten bestehen darin, jede Filiale auf eine andere Zielgruppe auszurichten, oder einen Billig-Imbiß und als Expansion ein Luxus-Restaurant zu eröffnen. Das Wichtigste ist, daß Sie so früh wie möglich mit der Expansion beginnen, um die Konkurrenz in die Enge zu treiben. Errichten Sie bald ein Extra-Lagergebäude, um größere Mengen an Zutaten bestellen zu können (Rabatte) und somit auch die Speisekarten der Filialen zu vergrößern.

Verärgern der Konkurrenz

Bisher haben Sie, außer bei der Werbung, wenig mit der Konkurrenz zu tun gehabt. Überholen Sie die Misstreiter aus eigener Kraft, kann das auch so bleiben, ansonsten gibt es noch andere Wege, den feindlich gesonnenen Pizzabäckern das Leben schwer zu machen. Gehen Sie dazu in eine Filiale der Konkurrenz (auf der Stadtkarte anklicken). Dort haben Sie dann mehrere Möglichkeiten: Sind Sie Ihrer Sache sehr sicher, können Sie den Besitzer zu einem Wettbewerb auffordern.

Ein Wettbewerb

Gewinnen Sie diesen Prestigekampf, erhöht sich Ihr Ruf, und der des Konkurrenten wird sinken. Außerdem haben Sie als legale Aktion noch die Möglichkeit, der Filiale des Gegners die verschiedenen Behörden auf den Hals zu schicken. Reicht Ihnen das nicht aus, gibt es auch eine nicht ganz legale Aktion: Sie können Punks anheuern, um die Gäste aus den Filialen der Mitstreiter zu vergraulen.

Wollen Sie noch weiter gehen, wird es Zeit, daß Sie sich das Syndikats-Menü ansehen. Hier finden Sie die Mittel, um auch die anderen Aktionen wie »Ungeziefer aussetzen« durchführen zu können. Zwei der vier Menüpunkte stehen Ihnen bereits zur Verfügung, wenn Sie noch keinem Syndikat angehören. Im Waffenmenü kaufen Sie das Ungeziefer und sonstige »Zutaten«, die Sie benötigen, um die Konkurrenz zu ärgern. Vorsicht: Die »Zutaten« werden bis zur Verwendung in einer Ihrer Filialen versteckt, was Ihnen möglicherweise Ärger einbringen kann. Im Geldgeschäfte-Menü verwalten Sie Ihr Schwarzgeld, von dem Sie von Anfang an 5000 $ besitzen. Die anderen beiden Menüs dürfen Sie erst benutzen, wenn Sie einem Syndikat beigetreten sind oder ein eigenes gegründet haben.

Mitgliederverwaltung

Ist das geschehen, verwalten Sie mit dem ersten Menü (Optionen) die Mitglieder des Syndikats und rüsten sie mit Waffen aus. Außerdem nehmen Sie hier die Aufträge für das Syndikat entgegen.

All diese Möglichkeiten haben Ihre Gegner natürlich auch. Deswegen macht es durchaus Sinn, sobald Sie Ihre illegalen Aktionen starten, Ihre Filialen mit Wachen



Ein Auftrag des Syndikats: Parken Sie den Fluchtwagen innerhalb der roten Markierung. Bei dieser geballten Polizeipräsenz keine leichte Aufgabe ...

gegen Übergriffe durch die Konkurrenz schützen. Bringen Ihre illegalen Methoden Sie nicht ans Ziel, kehren Sie auf den Pfad der Tugend zurück, um den Rest Ihres geschäftlichen Werkens als ehrbarer Pizzabäcker zu verbringen. Viel Vergnügen und stets »guten Teig«! **(st)**

Subquests Baldur's Gate

Der tapfere »Baldur's Gate«-Recke Thomas Steffens zog mit offenen Augen durch die Landstriche der Schwertküste und schrieb anschließend mit spitzer Feder einige der lohnenden Aufträge nieder.

Kerzenburg

Region 1

– Ein wenig östlich vom Wirtshaus treffen Sie auf Phlydia, die ihr Buch verloren hat. Dieses liegt etwas weiter nordöstlich, in Dreppins Heustall. Von Phlydia erhalten Sie als Dank für die Rückgabe ein Luchsauge und 50 Erfahrungspunkte.

– Dreppin benötigt ein Heilmittel für seine kranke Kuh »Nessa«. Den Trank besitzt Sergeant Hull; Sie treffen diesen am Tor.

– Hull beauftragt Sie, sein Schwert aus der Kaserne zu holen. Dort finden Sie in einer Kiste auch den Kuh-Heiltrank. Belohnung für die Aktion: 20 Goldmünzen und 50 Erfahrungspunkte.

– Bei Fuller (in der Kaserne) sind die Armbrustbolzen knapp geworden.
Kaufen Sie für ihn bei Winthrop im Wirtshaus neue: 50 Erfahrungspunkte und ein Dolch + 1 gehören anschließend Ihnen.

– Im Osten dürfen Sie Reevors Lagerhaus säubern, in dem einige Ratten auf Ihre Klinge warten. Großzügig gibt Reevor Ihnen 5 Goldmünzen und 50 Erfahrungspunkte.

– Firebead Elfenhaar (im Wirtshaus) vermißt seine Schriftrolle. Diese erhalten Sie automatisch, wenn Sie im Garten der Bibliothek auf Theteril treffen. Als Lohn erhalten Sie 50 Erfahrungspunkte, einen Heiltrank und einen Schutzzauber.

Freundlicher Arm

Region 4

– Links vom Eingang zur Herberge befindet sich Joias Haus. Ihr Ring wurde von Hobgoblins gestohlen, die sich im Norden der Region herumtreiben. Joia freut sich dermaßen über die gute Tat, daß sie verspricht, Sie weiterzuempfehlen (Ruf: + 1; 400 Erfahrung).

– Im Wirtshaus sitzt im ersten Stock Unshey mit dem Wunsch, einen Gürtel zurückzubekommen, den sich ein Oger »ausgeliehen« hat. Sie finden das Kerlchen im Osten der Region 3. (95 Gold; 800 Punkte Erfahrung; »Geschichte von Thetyr«).

– Im zweiten Stock gastiert Landrin, dessen Haus in Beregost (links neben dem »Windigen Schwindler«) von Spinnen befallen ist. Zum Schutz vor dem tödlichen Gift der Krabbler bekommen Sie vorsorglich sechs Gegengifte.
Haben Sie die Spinnen getötet, müssen Sie Landrins abgetragene Stiefel als Beweis einpacken (120 Gold; 300 Erfahrung).

Beregost

Region 5

– Der Stadtschreier in der Mitte Beregosts informiert Sie über ein Kopfgeld in Höhe von 5000 Goldmünzen. Der gesuchte Priester Bassilus befindet sich in der Region 28 und wird von einigen Untoten unterstützt. Die Belohnung holen Sie sich im Tempel (Region 24) bei Keldath Ormlyr ab (5000 Gold; 1000 Erfahrung; Kriegshammer + 2).

– Im Haus gegenüber von »Feldposts Wirtshaus« begegnen Sie einem alten Freund aus Kerzenburg: Firebead Elfenhaar. Ihn dürstet nach dem Buch »Die Geschichte der Schicksalsmünze«.
Dieses können Sie beim Wirt der Feldpost-Kneipe käuflich erstehen (300 Gold; Ruf + 1; »Geschichte der toten Drei«).

– Garrik vor dem »Brennenden Zauberer«



Vielfältige Abenteuer warten auf Sie in den Landstrichen der Schwertküste. Nahezu jede Region hält einen Auftrag für den wackeren Recken bereit.

möchte Sie in die Dienste seiner Herrin Silke stellen. Er führt Sie zur »Roten Garbe«, wo Sie die angeblich bedrohte Silke treffen. Beschützen Sie die unwissenden »Schläger« und erledigen Sie Silke (Abwehrtrank; Unverwundbarkeitstrank; Stabschleuder +1; 400 Gold).
– In der Roten Garbe treffen Sie Perdue, der sein Schwert wiederhaben will. Das trägt inzwischen ein Gnoll-Jäger in Hohe Hecke (Region 23). Als Lohn winken 50 Gold und 500 Erfahrungspunkte.
– Mirianne im östlichsten Haus ist besorgt um ihren Mann, dessen Brief ein Ogerillon in der Region 5 mit sich trägt (300 Erfahrung; Schutzring + 1).
– Der kleptomanische Zhurlong im »Brennenden Zauberer« hätte gern seine Stiefel der List zurück, die ihm ein Hobgoblin in Region 6 gestohlen hat (300 Erfahrung; 115 Gold).
– Gurke wartet im »Windigen Schwindler«. Sein Umhang der Unauffindbarkeit trägt nun ein Tasloi in der Mantelwaldregion 1 (Region 13).

Nashkell

Region 8

– Falls Sie sich beim Tempel an Oublek wenden, geben Sie die Verwechslung mit Grauwolf zu; Ihr Ruf steigt ums eins. Sie erhalten zwei Quests: Sergeant Brage soll tot oder lebendig gefunden werden. Er hat in Region 29 ein Blutbad angerichtet und wird von seiner Verwandten Laryssa unterstützt. Erklären Sie sich bereit, ihn zum Tempel zu bringen (Zweihänder +3, Berserker; Stärketrank; 1000 Gold; Ruf + 1; 1000 Erfahrung).
Oubleks zweiter Auftrag beinhaltet einen Raub: Prism hat sich an Diamanten vergriffen. Sie stöbern ihn bei den Minen von Nashkell (Region 10) im Südwesten auf. Erlauben Sie ihm, sein Kunstwerk zu beenden, woraufhin Grauwolf erscheint und getötet wird (Langschwert + 2). Prism stirbt nach dem Kampf an Erschöpfung. Die Diamanten überreichen Sie Oublek (300 Gold; Ruf + 1; 200 Erfahrung).
– Bei Dynaheirs haben Sie die Qual der Wahl: Minsc (vor der Garnison) will seine »Maid« retten, während Edwin (Brücke im Süden) diese »Hexe« lieber tot sähe. Für Dynaheirs Befreiung aus der Gnollfeste (Region 36) winken 800 Erfahrungspunkte, nehmen Sie sie in die Party auf, noch einmal 800.
– Der Ladenbesitzer in Nashkell kauft Weißwolfpelze für 500 pro Stück. Das Ausgangsmaterial bevölkert die Region 39.
– Brechen Sie die Türe des östlichsten Hauses auf, bekommen Sie den Auftrag, Joseph in den Minen zu finden. Sein Ring liegt am Eingang des zweiten Levels (800 Erfahrung).



Die Idylle täuscht. Auch in Nashkell gilt es, einige aufregende und gefährliche Abenteuer zu überstehen.

Region 9

– Zeke im Osten verkauft für 500 Goldstücklein die Formel »Stein zu Fleisch«, mit der Sie Branwen befreien können, die sich aus Dankbarkeit der Party anschließen möchte.
– In einem Zelt befindet sich der böse Magier Zordral. Provozieren Sie ihn, um Bentha zu retten; anschließend dürfen Sie sich eine Belohnung auswählen.

Region 11

– Im Westen stehen die drei Bauern Sonner, Jebado und Telmen, die Sie bitten, eine Priesterin von Umberlee zu erledigen (Region J); Sie erhalten einen Flegel + 1.
– Bauer Brun (in der Mitte der Region) vermißt seinen Sohn. Etwas westlich seines Hofes liegt der Eingang zur Ankheg-Höhle, in der Sie auf die Leiche des Sohnes stoßen (500 Erfahrung).
– Der Panzer eines Ankhegs kann in der Schmiede von Beregost zu einer Rüstung umgearbeitet werden. Nach zehn Tagen ist diese fertig.

Mantelwald 1

Region 13

– Aldeth Sashenstar, ein Liebhaber der Jagd, hat Probleme mit einigen Druiden, die seiner Schändung der Natur Einhalt gebieten wollen. Sie müssen sich entscheiden, ob Sie ihm oder den Druiden helfen wollen. Es ist zwar lukrativ, Aldeth Sashenstar umzulegen (Bastardschwert +1, + 3 gegen Gestaltwandler), da er aber Mitteilhaber der Händlergilde ist, kann es auch von Vorteil sein, ihn zu beschützen und die Druiden zu erledigen (später erteilt er Ihnen noch einen gewinnbringenden Auftrag). Bringen Sie ihn jedoch um, wartet in Baldur's Gate in der Region E am Tor dessen auf Rache sinnender Bruder Dabron, dessen Tod Ihnen die Scharfschützenarmbrust einbringt.

Mantelwald 2

Region 14

– Bei Betreten der Region werden Sie auf Tiber aufmerksam, der seinen Bruder ver-

mißt. Dessen Leichnam befindet sich in der Spinnenhöhle westlich (Zweihänderschwert »Spinnenfluch«; 800 Erfahrung; Froststab).

Mantelwald 3

Region 15

– Hinter der Brücke kommt Ihnen der Druide Lashal entgegen. Verneinen Sie seine Frage, ob Sie dem Eisenthron angehören. Zum Lohn für die Ehrlichkeit gibt es einen Unverwundbarkeitstrank.

– In der hohlen Eiche im Westen wohnt der Erzdruide der Schattendruiden, der angegriffen werden kann.

– Faldorn (etwas südlich des Baumes) möchte sich Ihrer Mission gegen den Eisenthron anschließen.

– In der Höhle nördlich der Brücke werden Sie von Peter aus dem Norden und seinen gebändigten Lindwurmbabys angegriffen.



Pfui Spinne! Die Attacke dieser überdimensionierten Tierchen wird noch durch Lindwürmer unterstützt. Da helfen nur noch die kleinen Zaubereien »Göttliche Macht« und »Magisches Geschoß« weiter. Hoffentlich...

Mantelwald 4

Region 16

– In der Höhle im Osten wartet der Rest der Lindwurmverwandschaft. Für den Kopf eines erwachsenen Lindwurms bekommen Sie im Tempel 2000 Goldstücke bar auf die Hand (Region 24).

Peldvale

Region 18

– Die Dunkelelfe Viconia wird im Westen von einem Söldner der Flammenden Faust gejagt. Helfen Sie Ihr, können Sie sie in die Party aufnehmen, wodurch der Ruf allerdings um zwei Punkte sinkt.

Larswood

Region 19

– Im Nordosten begegnet Ihnen der verrückte Druiden Osmandi, der Sie nach unberechtigten Beschuldigungen angreift. Carson, sein Landsmann, bedankt sich für Ihre Hilfe. Horchen Sie ihn weiter aus, greift dieser ebenfalls an (jeweils 1000 Erfahrung).

Region 20

– Auf der Ruine eines alten Tempels in der Mitte der Region stoßen Sie auf die Roten Magier von Thay; vier Zauberer, die das Geheimnis ihres Versteckes wahren wollen (Energiering; Roben; Schriftrollen).

– Fharington (im Norden) hat eine Schriftrolle verloren. Ein Waldschrat hat sich dieser bemächtigt. Ihn findet man ein wenig weiter östlich (300 Erfahrung; verfluchte Schriftrolle).

Region 21

– Mutamin, ein Basiliskenbändiger, hält sich im Norden der Region auf, zusammen mit mehreren niederen und zwei höheren Basilisken (7000 Erfahrung).

– Die versteinerte Tamah erlösen Sie mit der »Stein zu Fleisch«-Formel (Ruf + 1).

– Shar Teel (im Nordwesten) möchte einen Zweikampf ausfechten. Gewinnt man diesen, kann sie in die Party aufgenommen werden.

Region 22

– Im Norden der Region bietet Shoal ihre Hilfe an. Um diese Quest zu bestehen, muß ein anderes Partymitglied als Anführer mit ihr sprechen. Dieser bekommt einen Kuß und fällt tot um. Er wird jedoch kurze Zeit später wiederbelebt. Man erfährt von Shoal, daß sie von einem Orkzauberer gefangengehalten wird, der auch gleich erscheint und erledigt wird (750 Erfahrung; Abwehrhelm).

– Arcand, der Verrückte im Westen, möchte, daß Sie seinen Schatz aus dem Piratenschiff holen. Der dort gefundene Ring ist ein Tölpelring, den Sie nur zu gern mit Arcand tauschen (Brandöl; 300 Erfahrung).

Region 25

– Ardrouine (im Süden) bittet Sie, ihr Kind vor einigen Wölfen im Leuchtturm zu retten. Dieser steht weiter nordwestlich. Haben Sie alle Tiere erlegt, sprechen Sie erneut mit Adrouine (60 Gold; Ruf + 1; 500 Erfahrung).

– Safana (in der Mitte der Region) erzählt Ihnen von einem Piratenschatz. Der Eingang zur Schatzhöhle ist im Westen. Die Sirene Sil möchte Sie dort aufhalten. Beschießen Sie diese vor der Ausführung ihres Unsichtbarkeitsspruchs, können Sie sie weiter attackieren, obwohl Sie das Wesen nicht mehr sehen. In der Mitte des Sees liegt der Schatz (312 Gold; Tränke; Wolfsumhang; Leitfaden der Gesundheit; Lähmstab).

Ulcaster

Region 26

– Auf dem nordöstlichen Hügel befinden sich die Ruinen der Schule von Ulcaster. Auch der Geist von Ulcaster ist in der Nähe anzutreffen. Sprechen Sie ihn mehrmals an, anschließend steigen Sie in den Dungeon. Passen Sie auf die Fallen auf (Feuerbälle). Bringen Sie das Buch zu Ulcaster (1000 Erfahrung).

Region 28

– Im Nordosten läuft ein sprechendes Huhn herum, das Sie zu Thalantyr in Hohe Hecke

bringen. Dieser braucht zur Heilung einen Totenschädel, wie es sie bei jedem Skelett in dieser Region gibt. Speichern Sie jetzt ab, die Verwandlung verläuft nicht immer erfolgreich (Ruf + 1; 2000 Erfahrung).

Region 29
– An der Ausgrabungsstätte bietet Ihnen Charleston Nib einen Bewachungsjob an. Akzeptieren Sie diesen und sprechen Sie Charleston gleich wieder an.
Die letzte Kammer der Ausgrabungen wurde geöffnet. Hier werden die Arbeiter vom Wahnsinn befallen und müssen eliminiert werden (50 Gold; Ruf + 1; 1000 Erfahrung).

Region 30
– Sie machen Bekanntschaft mit dem berühmt-berüchtigten Drizzt do' Urden, der Sie um Beistand beim Kampf gegen einige Gnolle anfleht. Sind Sie im Besitz der Siebenmeilenstiefel und guter Bogenfertigkeiten, können Sie Drizzt zu einem Angriff provozieren. Laufen Sie einige Schritte, feuern Sie einen Pfeil ab, rennen Sie wieder einige Schritte. Wiederholen Sie den Vorgang mehrfach. Das kann lange dauern, aber als Lohn winken satte 12 000 Erfahrung; Krummsäbel +3, Frostbrand; Krummsäbel + 5, Verteidiger und ein Mithril-Kettenhemd + 4. Allerdings büßen Sie einige Rufpunkte ein.

Region 31
– In der Mitte der Region attackieren mehrere Xvarts die Kuh Arabelle. Erledigen Sie die Xvarts schnell; der Dank des Besitzers ist Ihnen sicher (Ruf + 1; 350 Erfahrung).
– Sarhedra (im Westen) schickt Sie nach Süden, um einigen Ogern den ewigen Frieden zu geben (300 Erfahrung).

Region 32
– Der Barde auf der Brücke singt Ihnen die Geschichte der Ruinen vor.
– Im Osten können Sie einen arroganten Schwertkämpfer um seine Handschuhe der Waffenkunst erleichtern.
– Am östlichem Brückenende führt eine Geheimtür zu einem Koboldlager. Hier müssen Sie unter anderem die alte Rüstung eines Skeletts zu einigen Geisterrittern bringen (1500 Erfahrung). Am Ende des Dungeons warten ein Magier und ein Orkzauberer. Der Ausgang führt zum Haus des Verräters in Gullykin (Region 27).

Region 33
– Es gilt, ein Xvartdorf auseinanderzunehmen. Bekämpfen Sie die Xvart-Scharen an einer Engstelle beim Dorfeingang, damit diese nicht mit ihrer ganzen Horde zugleich angreifen können.

Region 35
– Die nördliche Brücke wird von zwei Oger-Berserkern und Hobgoblins mit Giftpfeilen bewacht.
– Weiter im Süden gibt es eine zweite Brücke, bei der Jared um Hilfe schreit. Der ihn verfolgende Bär befindet sich auf der anderen Seite der Brücke (Stiefel des Hohen Nordens; 350 Erfahrung).

Gnollfeste

Region 36
– Befrieden Sie die Gnarls am Ende der Brücke; Sie erhalten die Geschicklichkeitshandschuhe.
– Dynaheir befindet sich in einem der Löcher. Haben Sie sich über die breite Treppe nach oben gekämpft, müssen Sie nur noch die kleine Treppe rechts hochgehen.

Region 37
– Drienne wartet auf dem Weg in der Mitte des Wasserfalls. Sie sucht ihre Katze, die am Wasser herumstreunt. Sie bringen Drienne das Schmusetier zurück und erhalten eine Rufsteigerung und 200 Erfahrung.
– Im Westen bittet Sie eine Dryade der Wolkengipfelberge, ihren Baum zu beschützen. Bringen Sie die zwei bösen Buben Laldo und Krumm von ihrem Vorhaben, den Baum zu fällen, ab (Gegengift; Ruf + 1; 500 Erfahrung).

Region 38
– Der kleine Albert will seinen Hund wiederhaben. Sie bieten Ihre Unterstützung an und begeben sich, ausgestattet mit Ruffies Spielknochen, auf Hundefang. Für die Rückgabe des Tier erhalten Sie 1000 Erfahrung.
– Im Süden begegnen Sie Vax und Zal, die nach ihrem Ableben die Armbänder der Bogenschützen zurücklassen.


Der kleine Albert entpuppt sich als Orkmagier und zaubert mal eben zwei Dimensions tore in die Gegend.

Region 39
– Im Westen teilt Ihnen ein Söldner mit, daß ein Deserteur gesucht wird; dieser liegt in der Mitte der Region. Seine Freundin fordert Sie auf, ihn umgehend zum »Tempel des Freundlichen Arm« zu bringen (Heldentrank; Heilungselexier; Ruf + 1; 500 Erfahrung).

Region K
– Wenric (im Norden) hat Probleme mit Zombies. Säubern Sie die gesamte Region (150 Gold; 800 Erfahrung).

Baldur's Gate

Region A
– In Voltaines Haus können Sie entweder Gervisse oder Voltaine unterstützen. Sie erhalten in jedem Fall Voltaines Verwandlungsstab.
– In Degrodels Haus westlich vom »Helm und Umhang« kämpfen Sie mit den Wa-

chen. Danach werden Sie auf die Suche nach dem Helm von Baldurian geschickt. Dazu müssen Sie zuerst im Herrenhaus westlich vom Jahrmarkt (Region E) einige Abenteurer entsteinern. Einer der Männer besitzt eine Schriftrolle mit des Rätsels Lösung. Nun poltern Sie im »Helm und Umhang« die Treppe im hinteren Teil der Schenke hinauf. Rechts in der nördlichen Wand entdecken Sie ein Geheimfach (Falle) mit dem Helm.

Region B

– Östlich des »Helm-Tempels «befindet sich Jardaks Haus. Der Eigentümer greift Sie an (Helm des Ruhmes).

– Im oberen Stockwerk der Kneipe »Zu den drei alten Fässern« verlangt eine Edelfrau, daß Sie ihren Erpresser Cyrdemac im Elfgesang (Region F) zur Hölle zu schicken (Bastardschwert + 1). Anschließend können Sie die gar nicht so edle Dame selbst erpressen.

– Ramazith (vor dem hohen Turm) möchte die Nymphe Abela (gefangen von seinem Erzfeind Ragefast) für sich gewinnen. In Ragefasts Haus (Region D) können Sie die Quest auf verschiedene Weise lösen. Sie können Ragefast entweder umbringen, oder Sie überreden ihn dazu, Abela gehen zu lassen.
Ramazith läßt sich bei der Gelegenheit übrigens gleich mit erledigen (Lähmstab; Schutzamulett +1; Haarlocke einer Nymphe; 2000 Erfahrung). Die Locke kann zu einem Nymphenumhang im »Magischen Kleinzeug« verarbeitet werden (Region F).

– Rinnie wohnt westlich vom Herzogspalast und benötigt »Die Geschichte des Einhornlaufs«. Diese finden Sie im obersten Stockwerk von Ramaziths Turm (Schutzformel; 900 Erfahrung).

– Bheren (ein Haus weiter westlich) bittet Sie, die Katze aus seinem Haus zu vertreiben. Begeben Sie sich auf die Straße hinaus, wo Petrine Sie ersucht, einen Engelshautring aus Bherens Haus zu holen, mit dem sie ihre Katze dort herauslocken kann. Der Ring liegt im Obergeschoß (500 Erfahrung).

Region C

– Südöstlich von der »Errötenden Nixe« erhalten Sie von Brielbara den Auftrag, das Buch der Flüche zu besorgen. Dieses besitzt der Zauberer Yago, der seine Tage in der »Leuchtenden Laterne« (Region H) zubringt (Ruf + 1; 1000 Erfahrung).

Region D

– Im Norden spricht Varei Roaringhorn Sie an und führt Sie in das Haus von Oberpriester Tremain Belde'ar, damit Sie den Leichnam seines Sohnes holen. Dazu müssen Sie mit der Hohenpriesterin Jalantha Mystmyr im Haus der Wasserkönigin (Region H) sprechen. Die fälligen 2000 Goldmünzenerhalten Sie später zurück. Wieder bei Tremain wird dessen Sohn wiederbelebt. Die Belohnung: Langschild + 1, + 4 gegen Geschosse; 5000 Erfahrung .

Region F

– Niklos (östlich von »Magisches Kleinzeug«) gibt Ihnen 50 Goldmünzen, wenn Sie ihm folgen. Er zeigt Ihnen den Eingang zur Diebesgilde (Passwort: »Fafhrd«). Der Dieb Atalos Thuibuld heuert Sie für einen Raub in Oberons Anwesen an. Vorher sollten Sie die Aufträge von Narlen Darkwalk ausgeführt haben. Das Anwesen befindet sich nördlich des Jahrmarktes (Region E). Sie schleichen sich an den Töchtern von Shandalar vorbei, holen die gewünschten Gegenstände und kehren zur Diebesgilde zurück. Der Auftraggeber, ein halruanischer Zauberer, möchte alle Mitwisser töten. Haben Sie jedoch die Aufträge Darkwalks gemeistert, so setzen sich die Räuber für Sie ein; Sie entgehen somit dem Kampf (Lähmstab; 4000 Erfahrung).

– Brevlik (im »Elfgesang«) hätte gern sein Teleskop wieder. Sie steigen nachts ins »Hohe Haus der Wunder« (Region D) ein und gehen von dort aus in das »Haus der Wunder«. Dort treffen Sie auf eine Diebin, die in die Party aufgenommen werden kann. Mit dem Teleskop geht es zurück zu Brevlik (500 Gold; Stab der Blitze; 5500 Erfahrung).

Region G

– Im »Alter Knacker« müssen Sie den eingefallenen Schleim töten.

– Im Westen der »Gemeinschaft der sieben Sonnen« steht das Haus einer zweiten Diebesgilde. Sie werden angegriffen.

– Westlich der Händlerliga versucht ein Magier, Sie im Haus zu attackieren (Magierring).

Region H

– Im Lagerhaus ist ein Basilisk entkommen, den Sie erlegen. (7000 Erfahrung; »Halskette der Tränen Laeras« – 3000 Gold).

– Im anderen Teil des Lagerhauses benötigt Noralee ihre verlorenen Handschuhe wieder. Diese verbergen sich in einer Kiste beim Haus der Wasserkönigin (2x Infravisiontrank; Ruf + 1; 1000 Erfahrung).

– Ghorak im Haus im Südosten ist von einer Krankheit befallen, die nur folgendermaßen geheilt werden kann: Im Wirtshaus »Zu den drei alten Fässern« (Region B) hängt im ersten Stock ein Bild, hinter dem ein Schädel versteckt ist. Diesen bringen Sie zum Haus der alten Dame (Region D) und kehren zurück zum geheilten Ghorak (Ruf + 1; 1000 Erfahrung).

– Wehren Sie die Attacke von Desreta in der »Leuchtenden Laterne« ab und Sie erhalten die Ogerkrafthandschuhe. **(st)**

StarCraft Expansion Set – Brood War

Terraner kämpfen gegen Zerg, die Protoss mischen auch noch mit ... Falls Ihnen im Rassendurcheinander der Überblick fehlt, schnappen Sie sich die von Thomas Elser erarbeitete Komplettlösung; fortan sollte Ihnen der Gewinn der Brutkriege leichtfallen.

Protoss

1. Mission
Mit Zeratul, dem »Dunklen Templer«, zerstören Sie die Zergbasis in der Nähe der Startposition. Sobald ein Overlord zu nahe kommt, ziehen Sie Zeratul zurück und vernichten den Unhold. Sollten Sie auf Nyduskanäle stoßen, zerstören Sie diese schnellstmöglich, damit Ihnen keine Zergs in den Rücken fallen können. Weichen Sie den ab und zu auftauchenden Ultralisken aus. In der Protoss-Basis ganz im Nordosten finden Sie noch frische Truppen als Verstärkung. Schließlich stürmen Sie die letzte Zergstellung vor dem Warptor.

2. Mission
Produzieren Sie in Ihrer – mit einigen Türmen gesicherten – Basis hauptsächlich »Berserker« und »Dunkle Templer«. Erledigen Sie rasch die kleine Zergbasis im Südwesten, um dort eine zweite Basis zu errichten. Ganz im Nordosten existierten noch mehr Rohstoffe, die Sie aber nicht unbedingt benötigen. Bilden Sie nun so viele Berserker und Templer aus, wie Ihre Rohstoffvorräte es erlauben oder bis Sie das Bevölkerungslimit erreicht haben. Mit dieser Armee vernichten Sie den großen Stützpunkt der Zerg im Südosten.

3. Mission
Laden Sie Ihre Truppen in die Transporter und landen Sie in der Zerg-Basis im Nordwesten. Sie stoßen dort auf einige Rohstoffe. Rekrutieren Sie so viele Berserker und Templer, wie Sie transportieren können. Stürmen Sie die Zergbasis im Südwesten, indem Sie die Tiefenkolonien lähmen und mit Fernkämpfern vernichten. Zerlegen Sie die Stellung mit Ihren Kriegern, aber achten Sie auf Ihre Dunklen Templer, nur diese können die Zerebraten eleminieren.

4. Mission
Sie befinden sich im Nordosten der Karte. Sichern Sie den einzigen Zugang mit Türmen und Räubern. Mit der getarnten Ex-Terranerin Kerrigan können Sie die Terraner-Basis im Nordwesten vernichten. Dort wird eine zweite Basis errichtet und eine Armee mit 36 Berserkern und 24 Dragoenern herangezüchtet. Mit diesem mächtigen Trupp zerlegen Sie zuerst die Außenposten nordöstlich und südwestlich der Hauptbasis. Dann stürmen Sie die Stellung und bringen Kerrigan zu Uraj, indem Sie diese auf den Leuchtkreis schicken.

5. Mission
Setzen Sie Ihre Einheiten an einer der unbewachten Stellen ab, dann machen Sie mit den Dragoenern die Türme und mit den Dunklen Templern die Bunker dem Erdboden gleich. Auf diese Weise müssen Sie keine Verluste hinnehmen.
An den wenigen Punkten dieser Mission, an denen diese Taktik nicht greift, müssen Sie einen Frontalangriff wagen. Die Gegenseite besitzt lediglich ein Forschungsschiff, das Ihre Scouts lahmlegen. Erledigen Sie einen Generator nach dem anderen; den im Nordwesten knacken Sie mittels eines Frontalangriffs.
Dieser muß jedoch sehr schnell ausgeführt werden, da sonst drei Kreuzer mit Ihnen »tanzen« wollen.

6. Mission
»Erobern« Sie schnellstmöglich die Zergbasis im Nordwesten, da Sie nur dort ein wenig Vespingas finden. Für die Attacke reichen etwa 24 Berserker und ein paar Dragoener aus.
Außerdem brauchen Sie einen Beobachter, da in der Basis Lurker eingegraben sind, die Ihnen sonst das Leben schwermachen würden. Den Overmind schalten Sie durch einen Frontalangriff mit Scouts aus. Bauen Sie am besten Schildbatterien auf die Klippe neben dem Overmind (im Westen der Karte).

7. Mission
Sie werden gleich zu Beginn attackiert, nehmen Sie dann den feindlichen Archon mit Ihren Dark Archons ein. Sichern Sie die Brücken vor Ihrer Basis unbedingt mit Türmen und Räubern.
Die drei Basen gehen Sie am besten mit Großangriffen oder mit »Hit-and-run«-Attacken an, nach denen Sie Ihre Schilde aufladen, bis die Basen gefallen sind. Nun müssen Sie noch Aldaris töten



Achten Sie gut auf Ihre Dark Archons. Sie benötigen Sie, um den feindlichen Archon abzufangen.

8. Mission
Schützen Sie Ihre Basen mit Türmen, so gut es geht. Gegen Ende allerdings werden Sie beide Hauptstützpunkte aufgeben müssen. Bauen Sie anfangs nur Dragoener und rüsten Sie Schilde und Luftwaffen/Panzerung auf. Sobald Sie circa zwölf Templer und ebenso viele Dragoener besitzen, stürmen Sie die Zergbasis im Südwesten. Statten Sie diese mit einem durchgehenden Gürtel aus Türmen aus, da dies Ihre neue Hauptbasis wird. Produzieren Sie in vier Raumportalen jede Menge Träger. Sobald Sie mindestens zwölf davon haben, begeben Sie sich in die Mitte zum Templer der Xel Naga und errichten dort einen neuen Stützpunkt. Achten Sie auf die Lurker vor dem Tempel und schicken Sie einen Beobachter mit. Wenn Sie genug Türme und zwölf bis 18 Träger besitzen, haben die Zerg zwar Ihre Hauptbasen eingenommen, sind aber außerstande, den Tempel zu erobern.

Terraner

1. Mission
Errichten Sie Ihre Heimstätte. Sobald Sie einige Marines haben, ist die kleine Basis des Gegners im Nordosten fällig. Gehen Sie von dort in den Norden zu den Widerstandskämpfern, die Ihnen eine Route in die Feindbasis zeigen. Diese schlagen Sie ein, sobald Sie Panzer und genügend Marines haben, und zerstören so hinterrücks die Kommandozentrale.

2. Mission
Die Mission ist in mehrere kleine Scharmützel gegliedert:
1. Greifen Sie mit den Marines die Bunker an, während die Piloten die Kreuzer besteigen.
2. Attackieren Sie mit Geistern die Belagerungspanzer.
3. Zerstören Sie das Forschungsschiff, das Sie vorher mit der Stopper-Muniton gelähmt haben, und zerlegen Sie danach alle Panzer.
4. Dieselbe Aktion wie bei Punkt 3, nur daß Sie es diesmal mit zwei Forschungsschiffen zu tun bekommen.
Halten Sie Ihre Truppen beieinander, sollte die Luftschlacht recht einfach zu gewinnen sein.

3. Mission
Sichern Sie Ihre Basis frühzeitig mit Bunkern ab und stürmen Sie die Basen im Westen, Osten und Nordosten mit Marines. Für die Stellung im Nordwesten benötigen Sie aber Panzer und Sanitäter. Sobald auch diese Stützpunkt dem Erdboden gleichgemacht wurde, gehen Sie mit Samin Duran zum Disruptor.

4. Mission
Gönnen Sie Ihrer Heimbasis einige Bunker und Sanitäter. Sobald Sie ausreichend Soldaten haben, wenden Sie Ihre Aufmerksamkeit der Basis im Osten zu. Sichern Sie außerdem die Brücken mit Panzern, die Sie auch gegen die Stellung im Südosten einsetzen; dort zerstören Sie nicht die ganze Basis, sondern nur die Atombombensilos.



Eine gut ausgebaute Heimatbasis dient als Startpunkt für Ihre Attacken gegen die vermeintlich übermächtigen Aliens.

5. Mission
Je nachdem, ob Sie gegen Kreuzer oder Atombomben antreten wollen, müssen Sie Ihre Basis mit Türmen und Kreuzern oder mit Türmen und Forschungsschiffen sichern. In beiden Varianten attackieren Sie die Basen mit Kreuzern. Es reicht jeweils aus, wenn Sie die Kommandozentralen mit Yamatokanonen pulverisieren.

6. Mission
Rüsten Sie auf und rekrutieren Sie zehn bis zwölf Kreuzer und sechs bis zwölf Walküren, mit denen Sie die Basen des Gegners besuchen. Falls Ihnen die Rohstoffe ausgehen sollten, im Norden und Nordosten gibt es Vorkommen.
Sobald Raynors Kommandozentrale in Sicht kommt, begrüßen Sie diese mit Yamatokanonen. Setzen Sie die Walküren gegen feindliche Scouts ein.

7. Mission
Arbeiten Sie sich Stück für Stück vorwärts und vernichten Sie dabei alle Gegner. Um

Zugang zum Goliathgehege zu erhalten, müssen Sie einen Zivilisten umlegen und dann möglichst viele stehlen. Im Südwesten erledigt Duran Stuvok, anschließend beginnt ein Countdown. Gehen Sie so schnell wie möglich, aber trotzdem geordnet, in den Südosten der Karte. Schalten Sie dort den Reaktor per Leuchtfeuer aus und Sie erhalten den Disruptor.

8. Mission
Für einen Sieg in dieser Mission müssen Sie große Verluste in Kauf nehmen. Bauen Sie Basen auf und bilden Sie nur Panzer und Kreuzer aus, mit denen Sie die Gegner nach und nach fertigmachen. Um das Szenario zu gewinnen, bringen Sie vier Sanitäter in Transportern zum Leuchtkreis. Rohstoffe tummeln sich auf dieser Karte nur im Südosten und Südwesten.

Zerg

1. Mission
Retten Sie alle angegriffen Basen; gehen Sie dann per Nyduskanal zur letzten Stellung des Gegners. Rücken Sie dieser mit allen verfügbaren Truppen auf den Pelz; achten Sie aber darauf, daß die Einheiten und Verstärkungen zusammenbleiben.

2. Mission
Retten Sie die Zerg; bilden Sie 36 Hydralisken aus und greifen Sie mit diesen, sechs Jäger-Killern und dem Torrasque an. Sie kümmern sich zuerst um die Sanitäter und anschließend noch um die Panzer.



Was für eine hübsche Explosion. Machen Sie so weiter und Sie werden die Zerg zum Sieg führen ...

3. Mission
Schürfen Sie soviel Vespin wie möglich; bilden Sie jeweils zwölf Mutalisken und Wächter aus. Vernichten Sie die Basen im Westen und im Südosten, bauen Sie dort die 10 000 Kristalle ab, und igeln Sie sich ein.

4. Mission
Graben Sie nur Mineralien und soviel Vespin aus, daß es für Hydralisken reicht. Diese bilden Sie in vier bis fünf Brutstätten aus und starten dann Massenangriffe auf die Feindbasen im Westen. Die Basis im Südwesten heben Sie sich für den Schluß auf.

5. Mission
Errichten Sie Ihr Lager und greifen Sie den Gegner zuerst nicht an, sondernerziehen Sie unentwegt Hydralisken, mit denen Sie attackieren. Später bauen Sie noch Wächter und Mutalisken. Mit einer gewaltigen Armee aus 24 Mutalisken, zehn Wächtern und so vielen Hydralisken wie nur möglich stürzen Sie sich auf die feindlichen Stützpunkte.

6. Mission
Verteidigen Sie Ihre ausgebaute Basis mit Tiefenkolonien. Sobald Sie Wächter und Mutalisken haben, attakieren Sie. Zuallererst zerstören Sie die extrem gefährlichen Vergifter. Wenn Sie alle Wissenschaftler ausgeschaltet haben, ist die Mission gewonnen.

7. Misson
Vernichten Sie einen Gegner nach dem anderen durch Hydralisken-Massenangriffe, die Sie in vier Brutstätten heranzüchten. Außerdem brauchen Sie eine Horde an Drohnen, um diese Aktion zu finanzieren. Bei den Angriffen müssen Sie immer zwei Overlords dabei haben. Mit Duran klappern Sie schließlich alle Leuchtkreise ab.

8. Misson
Bilden Sie nur Flieger aus. Erobern Sie mit diesen die Feindinseln und bauen Sie dort eine eigene Basis auf. Setzen Sie die Mutalisken nur ein, falls die Wächter einem Angriff ausgesetzt werden. Sobald der Overlmind beseitigt ist, haben Sie die Mission gewonnen.

9. Misson
Nachdem Sie wie üblich Ihre Heimstätte errichtet haben, bilden Sie wahre Massen an Hydralisken aus, mit denen Sie etwa zehn Minuten vor Ende der Mission den Gegner aufmischen.
Außerdem benötigen Sie ein paar Flieger, um die letzten Gebäude zu pulverisieren. Abschließend bringen Sie eine Einheit Ihrer Wahl zu dem Tank.



Ihre Armee ist abmarschbereit. Jetzt kann Sie niemand mehr aufhalten ... hoffentlich.

10. Misson
Für das Gelingen dieser sehr schweren Mission benötigen Sie vier Brutstätten und Unmengen von Türmen, vor allem Sporenkolonien für die Aufspürung von Geistern. Vernichten Sie die Protoss mit Hydralisken-Wellen und Mutalisken-Attacken. Arturus Basis und die andere Terraner-Heimstätte sind nur mit extremen Verlusten und Dauerangriffen mit 24 bis 36 Wächtern und 24 bis 36 Mutalisken zu knacken. Ohne eine solche Armee können Sie die Basis nicht einmal ankratzen. Haben Sie die zwei Zentren erobert, ist das Missionsziel erfüllt.
Wir gratulieren zum Sieg! **(st)**

Tomb Raider III – Adventures of Lara Croft

Alle Secrets

Haben Sie es geschafft, die gute Lara zu allen in »Tomb Raider 3« versteckten Geheimnissen zu führen? Wenn nicht, hilft Ihnen diese Wegbeschreibung von Reinhold Mayer sicher weiter. Sobald Sie alle Secrets eingesammelt haben, erhalten Sie Zugang zum Geheim-Level »ALL HALLOWS«!

Indien

Dschungel (sechs Secrets)

1. Vom Start nach links, die kurze Schräge hinab, vom seitlichen Podest aus die große Rampe aufwärts (links unterhalb des mittleren Felsens, der vom Laub verdeckt wird) springen. Hier ist die Schrotflinte versteckt.
2. Beim Herabrutschen halten Sie sich links. Nach dem rollenden Felsen an dem linken Seitenplateau springen Sie rechts am Baum vorbei und gehen nach oben.
3. Am Fuße der großen Schräge, ebenfalls am Levelanfang, befindet sich links die Wand mit Wasserfällen. Klettern Sie die Rampe bei den Wasserfall-Kaskaden hoch.
4. Dort, wo der Tiger herunterkommt, laufen Sie den umgestürzten Baum hoch. Im Ende des Baumstumpfs bei den Wurzeln ist der Eingang zu einem Hohlraum. Beim Verlassen des Stumpfes Vorsicht vor der Stachelfalle.
5. In der Nähe der Wurzel, nach den Stacheln, geht es die Felsen empor. Laufen Sie in den dunklen Korridor.

Bei der Steinkugel

Links oberhalb vom Hebel befindet sich eine Nische mit einer Steinkugel an der Decke. Ziehen Sie sich in die Nische hoch, bevor der Hebel betätigen wird, denn in dem Moment rollt die Kugel los.

6. Gehen Sie durch das geöffnete Gittertor und an der Stelle, an der die drei Steinkugeln herabrollen, hinter die Buschreihe. In der linken hinteren Ecke befindet sich eine von Blättern verdeckte Grube, in die Sie sich hinunterbegeben. Vorsicht vor der Stachelfalle.

Tempelruine (vier Secrets)

1. Bei der ersten kämpfenden Shiva runter ins Bodenloch. Nahe dem Hebel, der eine Seitentür öffnet, den Wandblock nach hinten schieben. Achtung: Giftpfeilfallen und rollende Steinkugel!
2. Nach den Hackmessern und der Stachelfalle, die von der Seite kommt, folgt ein Raum mit einem quadratischen Turm und einem Wasserloch in der Mitte. Hier gibt es eine Öffnung in der Decke. Den Block aus der Säule ganz nach links verschieben, dann hinaufklettern. Hochspringen ins Loch und an der Wand festklammern. Der Hebel hier schaltet eine Tür im Wasser frei (bei den drei Hebeln und den unsichtbaren Plattformen).
3. Durch diese Tür tauchen. Achtung: Unterwasserhebel in der Mitte besitzt Zeitautomatik; Wasser-Powerrolle ausführen!
4. Im Raum, in dem Trümmer ins Wasser herabfallen, ganz nach oben klettern. Nach der Kobra und den Giftpfeilen unter der linken höhenversetzten Schwertfalle durchkriechen. Jetzt runterhängen und hinabfallenlassen in die Stachelgrube rechtes. Kriechen Sie unten in die Nische.

Ganges (fünf Secrets)

1. Am Levelanfang dem Fluß folgen und dort, wo der Fluß im Felsen verschwindet, in die Grotte einsteigen. Nach mehreren



Auch die Uferhöhlen des Ganges bieten noch unerforschte Regionen. Der schönen Heldin aber bleibt kein Geheimnis verborgen.

Sprüngen über den reißenden Ganges dringen Sie immer tiefer in die Höhle vor. Hier befindet sich am Ende ein geheimer Raum. Drei Schrägsprung-Kombinationen bringen Sie zum Ziel.

Auf dem Quad-Bike

2. Nach dem ersten Hopser mit dem Quad-Bike über den Fluß müssen Sie hinunter in den zweiten tiefen Abgrund im Felsengang. Hier können Sie an der vorderen Wand hinab- und wieder hinaufklettern.
3. Nehmen Sie die schwere Route, mit dem Quad-Bike auf dem Felsgrat entlang. Rechts, nachdem der Felsengang ins Freie mündet, ist eine Nische in der Felswand versteckt.
4. Steigen Sie vom Quad-Bike. Hoch über dem Durchgang, wo die zwei Affen nahe dem Levelende warten, mit einem großen Sprung über den Abgrund. An der Schräge vor dem Höhleneingang festklammern und nach rechts hangeln. In die Felsnische kriechen. Zurück geht's auf dem gleichen Weg.
5. Begeben Sie sich an der großen Schlucht, nahe Levelende, dort wo das zerstörte Floß liegt, den halben Weg nach unten. An den Felsgrat rechts hinten springen, entlang nach rechts hangeln und in die Einbuchtung klettern.

Südsee

Küstendorf (drei Secrets)

1. Kraxeln Sie in der linken Ecke des Strandes, in der Nähe des Blockhauses, auf den Felsen im Wasser.
Springen Sie an die Schräge der Felswand und dann rechts in die Bucht hinüber.
2. Auf dem Grund der Lagune liegt der Schlüssel des Schmugglers für den Grottenzugang im Blockhaus. Klettern Sie in der Grotte nach oben. Der Weg führt bei einer Hängebrücke ins Freie. Am Ausgang zur Brücke nach rechts klammern Sie sich an den Felsvorsprung und jumpen mit einer Seitwärtsrolle links weiter; positionieren Sie sich vorher aber richtig.
3. Wieder zurück auf der Hängebrücke gehen Sie zur anderen Seite und klettern vor dem Eingang zur Höhle mit den Schneidmessern nach unten und folgen der leichteren Route: Über den Treibsand und gleich links um den Baum und am Stamm hinauf. Nahe dem Schlangenstein (auf dem Ast) ist eine halb zugewachsene Höhlung in der Felswand.
Das nächste Secret wird am Ende des Küstendorf-Levels nicht aufgerechnet, am Spielschluß aber mitgezählt:
Nach Überqueren der Fallgrube (der Übergang wird mit dem Hebelrollenwerk frei) geht es nach rechts an den Hütten vorbei in eine Seitenhöhle im Felsen.

Absturzstelle (drei Secrets)

1. Vom Seerosenblatt in der hinteren linken Ecke des Treibsandes springen Sie in die Nische in der Felswand und klettern bis zum Secret empor.
2. Hopsen Sie vom Felsabsatz bei den zwei Raptoren vor der T-Rex-Höhle in die Baumäste, dann hinüber zum Secret.
3. Das dritte Geheimnis finden Sie ganz oben in den Baumwipfeln (beim Raptor-Kadaver über den Piranhas). Stellen Sie sich dazu nahe den Wasserfällen beim Felsen an die Baumschräge, dann springen Sie aus dem Stand seitlich an den Ast links.

Madubuschlucht (drei Secrets)

1. Hangeln Sie sich über den schwierigen Weg unten am Torbogen bei den Stromschnellen. Folgen Sie dem Felsgang nach unten und öffnen Sie die Holzgittertür. Der Weg ins Freie führt dann durch die Höhle unter dem Wasserfall.
2. Kurz vor dem Kanu folgt am Eingang zur Grotte ein Rückwärtssalto, der Sie auf die Schräge neben die Holzhütte bringt. Klammern Sie sich fest und springen Sie auf das Holzgitter an der Klippe. Zurück auf den Felsen gelangen Sie mit einem Kunstsprung »mit Effet« vom Holzgitter aus, an der Felsnase vorbei, dann auf einen Felsenvorsprung rechts an der Wand.
3. Bewegen Sie Ihr Kajak die Stromschnellen hinab bis zur Grotte mit der Kette. Paddeln Sie in den Seitengang mit dem ruhigen Wasser hinein und unter dem Wasserfall hindurch zum grünen Kristall.

Punatempel (ein Secret)

Laufen Sie in der oberen Ecke der langen Treppe (nach den Fallen und der Diskusräderkette) ganz nach oben. Sprung an die Totenkopf-Bordüre. Hüpfen Sie an den unsichtbaren (!) Grat und klammern Sie sich fest, dann hangeln Sie sich nach links zur jetzt geöffneten Tür. Im Geheimraum liegt die »Desert-Eagle«, die gleich beim zweiten Endgegner sehr nützlich eingesetzt werden kann.

London

Kai an der Themse (fünf Secrets)

1. Springen Sie am Levelanfang mit Anlauf über die abgeschrägte seitliche Dachfront und rollen Sie sich unten ab. Vom L-förmigen Raum aus steigen Sie auf die Kiste. Außen am Gebäude hüpfen Sie auf den Kran und lassen sich von dort aus auf das Gegengewicht fallen. Dann runter zum Stacheldraht, an die ausgesparte Schräge klammern und in den Tunnelgang an der rechten Wand hineingehen. Kehren Sie über die Plattform links und die Leiter zurück zur Startposition.
2. Im ersten Innenhof auf die Plattform (unterhalb der grünen Falltür) fallenlassen. Von dort aus hängen Sie sich an die

Hauswand und hangeln ganz nach rechts in die Nische.

Auf dem Dach)

3. Begeben Sie sich oben auf dem Dach über die Feuergrube (die später ausgeschaltet wird), jumpen Sie an die Wand, dann ziehen Sie sich hoch und rutschen über die Dachschräge außen links – vom Kran weg – nach unten.
4. Kurz vor Levelende ziehen Sie auf dem Dach der Kathedrale den Steinblock aus der Mittelsäule und verschieben ihn. Kraxeln Sie auf die nicht rutschige Schräge und hüpfen Sie von dort über den Gang hinter die gegenüberliegende rutschige Rampe. Dort liegt auch der Kathedralenschlüssel, den Sie jedoch leider nicht benutzen können.
5. Bevor Sie den Level über das abgeflachte Dach verlassen können, biegen Sie nach links ab und stoppen beim Loch in der Gitter-Reling. Sie klettern diese nach unten, lassen sich auf den nächsten unteren Block fallen und kriechen in die Ausbuchtung mit dem großen Medipack.

Aldwych (fünf Secrets)

1. Am Bohrloch die Schräge rückwärts hinunter, festklammern und auf der losen Platte Seitwärtssalto links. An der Schiefe ein Vorwärtssprung, festklammern, nach rechts hangeln, fallen lassen. Durch die lose Plattform gleiten, an der Schräge festklammern, hochziehen und einen Rückwärtssalto mit Drehung ausführen. An der Rampe wieder klammern und danach auf den Sims hochziehen. Der Bohrer bleibt oben stehen.
2. Laufen Sie die linken Rolltreppen hinunter, zerschießen Sie hinten am Gangende das brüchige Lamellengitter und klettern Sie hindurch.
3. Nach Benutzen des Tickets gehen Sie nach links, um die Ticketschalter herum. Benutzen Sie den Ornament-Stern (liegt hinter dem Vorhang im Freimaurer-Raum) an der Tür.
4. Hinter der Tür, die mit dem Zierhammer geöffnet wird, befindet sich eine versteckte Nische (rückseitig oberhalb des Schalters, der die Klappe zum Zugabteil öffnet).

Aldwych's letztes Geheimnis

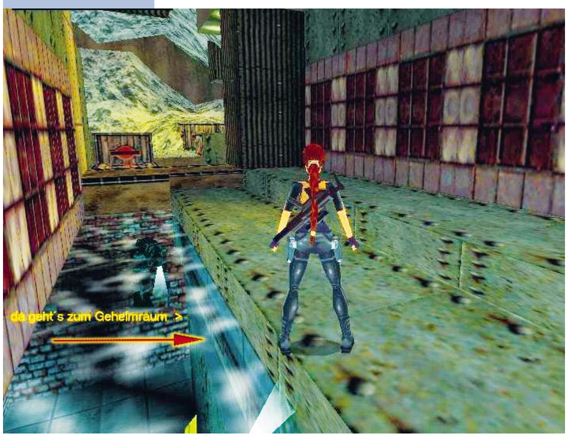
5. Legen Sie am Ende des Levels Ihren Gegner nicht um, bevor dieser eine Tür im hintersten Gang geöffnet hat. Drücken Sie dort die beiden Wandschalter. Zurück im Zugabteil lösen Sie das Erdbeben erneut aus. Im Raum mit den roten Kisten (dort befindet sich der Bohrer) hat sich im Raum über der Deckenfalltür eine geheime Tür geöffnet. Es findet sich hier ein Schalter, der die Klappe zum Zugabteil wieder öffnet. Nach wiederholtem Erbeben können Sie den Ausgang aus dem Level erreichen.

Lud's Gate (sechs Secrets)

1. Zu Beginn des Levels begeben Sie sich im Raum mit den zwei Wasserbassins nicht in den rechten Gang, sondern in den linken Eingang mit dem absinkenden Stachelgitter. Oberhalb des Hauptwasserraumes, wo später der Taucher und der Wachmann warten, hängen Sie sich rückwärts hinunter und hangeln in dem Spalt nach rechts.
Der Ausgang führt durch die Decke im Raum hinter der Spalte. Seitwärtssprünge ausführen.
2. Im Kletterkamin (wo auch der rechte Eingang mündet) kraxeln Sie etwa auf halber Höhe nach links. Vollführen Sie einen Rückwärtssalto mit Drehung und hängen Sie sich an das rückwärtige Gitter. Beim nachfolgenden schwierigen Hopser muß die Absprungposition ganz genau stimmen! Dann klettern Sie in die Nische direkt über sich.

Besuch der Sphinx

3. Vom Kopf der großen Sphinx hüpfen Sie auf den seitlichen Schläfenabsatz rechts beim Medipack. Von dort geht es hinüber auf die alleinstehende Säule; Sprung an die Schräge, hochziehen und im Rutschen mit einer Hechtrolle weiter auf den Sims.
4. Laufen Sie im Sphinxraum unten am Boden den Korridor hinauf. Auf dem Vorsprung blicken Sie nach oben (ehe der erste Block verschoben wird) und bemühen sich in die obere linke Nische hinein.
5. Im Hauptwasserraum, in dem der Wachmann und der Taucher lauern, geradeaus und dann nach rechts; tauchen Sie durch die eckige Spalte unter Wasser zur Desert-Eagle-Munition.
6. Schwimmen Sie in die neben Secret 5 liegende Wasserhöhle, legen den Hebel um und kriechen dann unbemerkt von Wache und Froschmann auf die Rückseite der Halle.



Die gute Lara mußte zwar zweimal Wasser schlucken, darf aber als Entschädigung für die Taucheinlage das nächste Geheimnis einsacken.

Rennen Sie am hinteren Wachmann vorbei. Wird Alarm ausgelöst, versucht der Taucher, das Unterwasser-Eingangstor zu verschließen, beeilen Sie sich also. Anschließend können Sie das Geheimnis im Unterwassertor an sich reißen.

Innenstadt (ein Secret)

Dieses Secret finden Sie nahe der Tür nach draußen, die nach dem Eintritt verschlossen wird. Hinter der ersten grünen Falltür, die mit dem Schalter geöffnet wird, klettern Sie eine Plattform tiefer, hängen sich rückwärts an die Kante, hangeln sich nach links und bewegen sich vorsichtig in die Nische hinein.

Nevada

Wüste (drei Secrets)

1. Nach dem schmalen Durchgang im Felsen geht es runter in die Schlangengrube beim Stacheldraht. Zum Verlassen des Raumes muß ein Felsblock in der Schlangengrube verschoben werden.
2. Am Eingang zum Canyon-See ganz nach rechts hinten klettern und springen. Mit einem Satz hängen Sie sich an die gegenüberliegende Wand und begeben sich ganz nach unten in die Felsspalte.
3. Beim Wasserrad kriechen Sie unter der leicht grünlich schimmernden, überhängenden Felsenwand am Boden bis nach hinten. Dann geht es durch den Kamin nach oben, achten Sie auf die Klapperschlange.

Hochsicherheitstrakt (zwei Secrets)

1. In der Zelle im gegenüberliegenden Trakt muß ein Block verschoben werden: Ziehen Sie den zweiten verschiebbaren Klotz bei der Deckenöffnung heraus, krabbeln Sie in entgegengesetzter Richtung zurück und gehen in den Raum hinter dem Block.
2. Holen Sie die Waffen aus der Waffenkammer, dann führt der Weg am Elektrozaun mit der Selbstschußanlage vorbei. Kehren Sie zu dem Typen zurück, der Ihnen den Rücken zugewandt hatte, und schalten Sie ihn aus. Benutzen Sie seine Codekarte Typ B an der Tür am Gangende und gehen Sie hinein.

Area 51 (drei Secrets)

1. Am Schalter mit der Doppelfalltür nach draußen vollführen Sie, nach Betätigung des Hebelschalters, einen Seitwärtssprung nach rechts (nicht runterfallen lassen!). An der Luke stellen Sie sich ganz nach links und hüpfen hinunter. Nach der Landung schalten Sie die Wache aus, bevor diese den Alarm auslöst, dann bleibt die Gittertür im unteren Schacht offen. Kriechen Sie hinein und holen Sie sich das Geheimnis.
2. Im Raketen-Raum kraxeln Sie auf das Podest beim schwingenden Kran und schießen das Lüftungsgitter kaputt. Bewegen Sie sich den Schacht links entlang und in den Gang unter die Raketen.
3. Nachdem der OP-Raum mit den Aliens offen ist, hat sich im UFO-Raum an der Wand mit der Leiter – hinten oben rechts beim Eingang – eine Tür geöffnet.



Geheimnisse in einer streng geheimen Basis, fast schon unheimlich ...

Sie führt zum Bassin mit den beiden Orcas. Steigen Sie die Leiter hinauf, dann geht es außen herum bis zur offenen Tür. Drücken Sie beim beherzten Satz von der Rampe zur Tür nach dem Anlauf kurz »Strg«, um den Flug leicht zu verzögern, überwinden Sie anschließend die Laserfallen.

Südpol

Antarktis (drei Secrets)

1. Befinden Sie sich an Deck des Schiffes, laufen Sie (oberhalb des Schlauchboots) nach hinten links (an der Eiswand vorbei) die Reling entlang. Bei der Lücke in der Reling führt eine Gletscherspalte nach unten ins Eis.
2. Bei der Hütte (vor dem Schiff) fahren Sie mit dem Schlauchboot durch die Eisbrücke. Wo das Fahrwasser in einen Eishöhlenkanal mündet, ist ein Loch in der Wand. Sie steuern das Schlauchboot bis an den Eingang, springen vom Boot auf die Eisplatte vor dem Eingang, hüpfen nach der Schräge hoch, klammern sich an die Nische, ziehen sich hoch und robben nach links in den Seitengang.
3. Nachdem die Durchfahrt zum Levelende offen ist, tauchen Sie vor der roten Flagge unter den Felsvorsprung und ergattern den Schlüssel für die Hütte beim Schiff. Öffnen Sie die Hütte und gehen Sie hinein. Vorsicht, bissiger Hund!

RX-Techs Bergwerk (drei Secrets)

1. In der Eishöhle, in der das Brecheisen liegt, befindet sich eine Aushöhlung in der Wand. Klettern Sie dort nach rechts auf das Eisplateau und springen von da aus schräg an die Wand, hängen sich an den unsichtbaren Vorsprung und hangeln sich nach links. Der Schalter in der

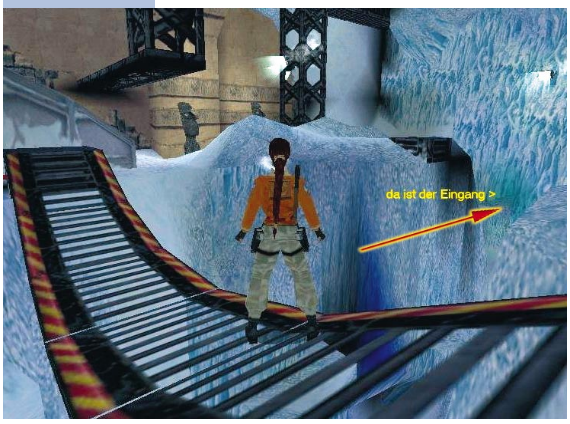
Nische öffnet den Zugang zum Secret 2.
2. Dieses Secret befindet sich in einem Loch in der Wand unterhalb der Kartenhütte, in dem Raum, in dem die drei Minen-Loren stehen.



Der Weg zu diesem Secret sieht recht beschwerlich aus, aber nur keine Sorge, Sie haben schon kompliziertere Bewegungsabfolgen absolviert.

Hüttenzauber

Beim Hütteneingang klettern Sie auf das Dach, hängen sich an die Dachkante der rückseitigen Wand und hangeln nach links. Am Ende können Sie außen am Gebäude herabklettern. Kurz bevor Sie mit den Beinen in der Luft baumeln, vollführen Sie einen Rückwärtssalto mit Drehung und klammern sich an der Nischenkante fest, ziehen sich anschließend hoch und hinein.
3. Im Raum nahe dem Levelausgang gehen Sie über die Hängebrücke ganz nach rechts. Sie drehen sich zur Wand, begeben



Sie sind hoffentlich schwindelfrei ... Der Eingang zur Höhle befindet sich, grünlich schimmernd, in der Wand rechts.

sich nach unten und gleiten hinab in die Nische, klammern sich an der Kante fest und betreten die Höhle. Der nicht gerade leichte Rückweg führt mittels mehrerer Sprünge immer wieder über den tödlichen Abgrund. Nahe der Hängebrücke erreichen Sie von einem erhöhten Standplatz aus mit einem Kunstsprung (mit Anlauf und leichtem Rechtsdrall, schwierig) einen Felsvorsprung, anschließend ziehen Sie sich auf die Brücke empor.

Die Stadt Tinnos (drei Secrets)

1. Am ersten großen, unterbrochenen Steinübergang hüpfen Sie zum Kristall, von dort aus über die Plattformen auf die Brücke, weiter zur bis dahin unsichtbaren Plattform, die Sie bis zum Wespennest bringt. Führen Sie abschließend Sprünge Richtung Nische und Wespennest aus, um einen Absturz zu vermeiden.

Erdsymbol-Raum

2. Gehen Sie über die zweite große Steinbrücke, dann (durch die schwingenden Fackeln) nach rechts zum Raum mit der Lichtsäule. Begeben Sie sich in den Erdsymbol-Raum (greifen Sie sich die Maske noch nicht, sonst wird durch das ausgelöste Erdbeben der Schalter unerreichbar). Schwingen Sie sich nach unten in die Felsnische unter der Bogenbrücke zum Maskenaltar. Mit ein paar akrobatischen Salto-Einlagen gelangen Sie auf die Plattform unter der Nische.
Durch Zug am Hebel fällt ein Block im Raum hinter den schwingenden Fackeln. Steigen Sie auf den Quader,hechten Sie schräg nach links an die Leiter und klettern Sie in den darüberliegenden Raum.

Timing ist alles!

3. Im großen Plattformraum mit den Wandschalterkombinationen befindet sich ein Hebel, der eine Tür (mit Zeitautomatik) unter der zweiten großen Steinbrücke öffnet. Um diese rechtzeitig zu erreichen, müssen Sie sich den Weg sorgfältig präparieren. Wenn die Doppeltür offen ist, legen Sie nochmals den ersten Wandschalter um (dieser muß mehrfach gezogen werden). Klappen Sie die Plattformen unbedingt wieder auf, sonst ist Ihnen der Rückweg zum Zeitschalter versperrt. Dann hasten Sie durch die Flügeltüren im nächsten Raum und erledigen die Mutanten, nehmen den Schlüssel mit, benutzen die Leiter und öffnen die Tür mit dem Hebel. Kehren Sie zum Zeitschalthebel zurück und begeben Sie sich nach der Hebelbetätigung auf schnellstem Wege runter unter die zweite große Brücke: Rückwärtsrolle, an der Brücke die linke Plattform nach unten, Sprung mit Anlauf auf das Podest (mit dem Hebel am Boden), bei der Landung eine Rolle, durch die Flügeltüren, quer duch den Raum mit den Mutanten, nach links, die Leiter hinauf, an der Lichtsäule vorbei die linke Treppe hinauf. Den Seitengang hinunter an den schwingenden Fackeln vorbei, die zweite große Brücke bis zum Ende und dann links hinunter durch die Zeitschalttür. Betätigen Sie immer mal wieder die Spurttaste oder überspringen Sie Hindernisse, um einen Zeitvorteil zu erhalten.
Haben Sie sämtliche Secrets eingesammelt? Dann steht Ihnen der bunte Geheim-Level »ALL HALLOWS« zur freien Verfügung.
Wir wünschen viel Vergnügen! **(st)**

Kurz & Knackig



Mit dieser Taktik erhöhen Sie Ihre Torchancen nach einem Eckstoß erheblich.

FIFA 99

Tip 1: Wenn Sie bei Eckbällen Ihre Torchancen auf bis zu 75% verbessern wollen, gehen Sie nach folgender Methode vor: Wählen Sie das Zielkreuz aus; richten Sie es direkt auf die Torlinie nahe des hinteren Pfostens (siehe Screenshot) und drücken Sie die Schußtaste. Wenn der Ball in der Luft ist, drücken Sie wiederum so oft wie möglich die Schußtaste, damit ein Stürmer einen spektakulären Direktschuß macht. Schießen Sie den Ball dabei nicht mit voller Kraft, können Sie auch das Glück haben, daß der Torwart die Kugel selber in die Maschen schlägt. Sie dürfen auch einen Spieler auswählen und diesen auf der Torlinie hinter dem Torwart plazieren.
Tip 2: Wenn der Computergegner von rechts nach links spielt, können Sie folgenden Trick anwenden: Sobald der Computer seinen Torwart zum Abstoß bereitmacht, stellen Sie einen Ihrer Spieler hinter den Schiedsrichter, der sich jetzt oben links am Bildschirm befindet. Nun haben Sie die Möglichkeit, den dort positionierten Gegenspieler mit einer Blutgrätsche »niederstrecken«, ohne daß der Schiedsrichter dieses grobe Vergehen sehen kann. In etwa der Hälfte der Fälle erhalten Sie allerdings trotzdem die gelbe Karte.

(Tips von Steffen Zimmermann)

Need for Speed 3

Für jeden Wagen existiert im Verzeichnis »...\nfs3\GameData\CarModel\(Wagenname)« eine Datei mit Namen »car.viv«. Öffnen Sie diese (zum Beispiel mit WordPad). Nehmen Sie dann folgende Änderungen vor:
Die Zahlen unter der Zeile »mass [kg](2)« ändern Sie um in »1000.000000«, die Zahlen unter der Zeile »top speed cap [m/s](15)« verändern Sie in »99.000000«. Sollte in der Zeile »mass [kg](2)« ein geringerer Wert als 999 stehen, können Sie das Auto noch leichter machen und die Zahl auf maximal 100 setzen.
Sind die Zahlen in der Zeile »top speed cap [m/s](15)« größer als 100, ist eine Veränderung bis 999 möglich.
Geben Sie zusätzlich zu diesen Veränderungen im Hauptmenü noch den Cheat-Code »Gofast« ein, fliegen die Autos nur so über die Straße.
Durch das geringere Gewicht verschlechtert sich allerdings das Handling der Wagen. (Sebastian Bischel)

OLDIE-CHEATS



Bleifuss Rally

Tippen Sie im Hauptmenü »LEALL« ein; dadurch stehen Ihnen sofort alle vier Ligen offen. (Patrick Hofbauer)

Anno 1602

Sie bewegen sich immer am Rande des Ruins und produzieren kaum ausreichende Mengen an Nahrung, Tabak oder Alkohol? Diese Vorgehensweise schafft Abhilfe:
Klicken Sie auf die Holzkiste, die Ihren Warenbestand im Kontor anzeigt. Drücken Sie nun »Strg«, »Alt«, »Shift« und »W«. An der am linken Bildrand erscheinenden Eingabeaufforderung tippen Sie »2061« ein, bestätigen mit Return und drücken kurz »ß«. Drücken Sie erneut die anfängliche Tastenkombination, um das Menü ein weiteres Mal zu öffnen. Bewegen Sie dann den Cursor wieder auf das Kontor und tippen Sie die Zahl des von Ihnen gewünschten Rohstoffes ein (siehe unten). Bestätigen Sie die Eingabe und drücken Sie dann »ß«, bis die ausgewählte Ware aufgefüllt ist. Haben Sie mit der »2061« die Zum Erhalt weiterer Materialien drücken Sie dann jeweils die Tastenkombination und geben den Wert für die jeweilige Ware ein.

2:	Eisenerz	14:	Nahrung
3:	Gold	15:	Tabakwaren
4:	Wolle	16:	Gewürze
5:	Zuckerrohr	17:	Kakao
6:	Tabak	18:	Alkohol
7:	Schlachtvieh	19:	Stoffe
8:	Korn	20:	Kleidung
9:	Mehl	21:	Schmuck
10:	Eisen	22:	Werkzeuge
11:	Schwerter	23:	Holz
12:	Musketen	24:	Ziegel
13:	Kanonen		

Wollen Sie Ihre Finanzen verbessern, geben Sie »GOLD« ein, bewegen den Mauszeiger auf Ihre Goldanzeige und halten solange »ß« gedrückt, wie die Talerchen fließen sollen. (Jonas Teitge)

(st)





Das ist doch ein schöner Beginn. Sie haben noch nichts produziert, aber trotzdem ein prall gefülltes Kontor. Abschließend wird nun noch die Finanzlage verbessert ...

... und immer schneller dreht sich der Propeller



Wenn Sie im PC-Cockpit lieber die Sauerstoffmaske gegen Ledermütze, Schutzbrille und Seidenschal eintauschen, liegen Sie hier richtig: Acht Propeller-Flieger stellen sich zum Vergleich. Außerdem zeigen wir Ihnen Historie sowie Zukunft des Genres und lassen prominente Programmierer zu Wort kommen.

Flugsimulationen gehören wohl zu den ältesten Genres, die man sich im Reigen der digitalen Spiele vorstellen kann. Außer der Faszination des Fliegens selbst liegt dies auch daran, daß man hier an das Steuer eines Flugzeuges ran darf – eine Erfahrung, die nur die wenigsten in der Realität machen können.
Wir nehmen für Sie nun PC-Spiele ins Visier, die sich mit militärischen Propellerfliegern im weitesten Sinn beschäftigen. Dagegen müssen zivile Simulationen wie der »Flight Simulator 98« mit seinen Myriaden von Add-ons, die allein schon ein Sonderheft füllen würden, außen vor bleiben.

Ein Blick zurück

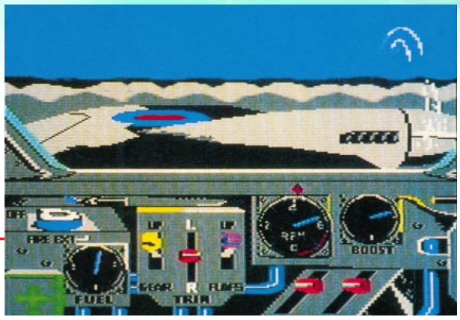
Schon Ende der 70er konnten Sie mit Sublogics »Flight Simulator« am Apple in den Lüften herumkurven – lange bevor Microsoft die Lizenz dafür kaufte. Einige Angehörige des damaligen Programmierteams basteln übrigens heute pikanterweise für Dynamix an der Pro-Pilot-Reihe, der Konkurrenz zum heutigen Microsoft-Flaggschiff.
Aber auch Branchen-Oldie Microprose trat Mitte der 80er zuerst mit Spielen wie »Solo Flight« und »Hellcat Ace« (letzteres von Sid Meier!) ins Rampenlicht, und bis heute ist der amerikanische Publisher für hochwertige Simulationen bekannt. Bevor Lawrence Holland bis zu seinem Weggang bei LucasArts die »X-Wing«-Spiele produzierte, zeichnete er (damals noch bei Lucasfilm Games) für eine Reihe Zweite-Weltkriegs-Spiele verantwortlich, nämlich »Battlehawks 1942«, »Their finest hour« und das legendäre »Secret Weapons of the Luftwaffe«. Zu letzterem erschienen nicht weniger als vier Mission-Disks, die allerdings nicht mehr als jeweils ein neues Flugzeug und eine neue Kampagne boten. Und auch Brent Iverson bastelte vor »US Navy Fighters« und »ATF« für Electronic Arts an »LHX Attack Chopper«, bei dem Sie außer drei Hubschraubern auch die Osprey fliegen, einen Schwenkflügler, der senkrecht landen und starten kann, zum normalen Flug die Schrauben aber nach vorn dreht.

So werten wir

Bei der Einstufung der Titel haben wir uns für folgende Subwertungen entschieden: Mit der **Präsentation** beurteilen wir Grafik und Sound, zwei wesentliche Elemente eines modernen Computerspiels. Die schönste dynamische Kampagne und das beste Flugverhalten machen nur halb so viel Spaß, wenn das Ganze als nackte Polygone mit unverkennbar elektronischem Motorengesäusel über den Monitor flimmert. Die **Steuerung** gibt an, wie gut sich der eigene Flieger kontrollieren läßt und die anderen eigenen Flugzeuge sich herumscheuchen lassen; auch die Menüstruktur bewerten wir hier. Ebenfalls entscheidend ist der **Umfang**, der angibt, wieviel Sie eigentlich für Ihr Geld erhalten. Haben sich die Designer die Mühe gemacht, für jeden Kriegsschauplatz eine ganze Kampagne in ihr Programm zu integrieren, oder können Sie nur fünf Missionen in einer Maschine fliegen? Schließlich wäre da noch die **Zugänglichkeit**, denn nicht jeder hat Lust, ein Handbuch von der Stärke des New Yorker Telefonbuches zu lesen, bevor er überhaupt abheben kann. Aus ähnlichem Grunde ist das Verhältnis zwischen **Action** und **Simulation** interessant. Hier ziehen wir ins Kalkül, ob die Programmierer einfach 1000 Gegner an jeder wichtigen Position plazieren, oder ob vielleicht nicht ganz so viele, aber dafür wesentlich gewitztere Piloten Ihnen das Leben schwer machen.
Der Punkt **Spielspaß** erklärt sich von allein; bei einigen, älteren Programmen wie »Flying Corps« haben wir dem Fortschritt Rechnung getragen und die Note leicht nach unten korrigiert, um das Gesamtbild zu wahren. **(mash)**

Flight Simulator 2 (Sublogic, 1984)

Im Gegensatz zu den heutigen Inkarnationen des »Flight Simulator« ließen die Designer anno 1984 beim Flight Simulator 2 auch bewaffnete Maschinen los: Es gab einen Flugmodus, in dem Sie mit einem Doppeldecker Jagd auf einen anderen machten. Das Areal wurde von zweidimensionalen Bergen abgegrenzt, und die Hauptaufgabe bestand erst einmal darin, Ihren Kontrahenten zu finden. Hatten Sie das erledigt, sprachen die Maschinengewehre – bei maximal vier Bildern pro Sekunde kein leichtes Unterfangen!



Ace of Aces (Accolade, 1986)

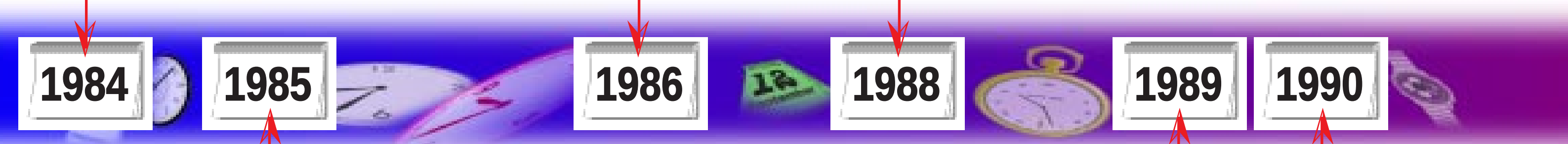
Ziemlich actionlastig fiel dieses Flugvergnügen aus, das für damalige Verhältnisse auf dem C64 mit schicker Grafik glänzte. Sogar Wolken wurden in Ace of Aces dargestellt, die üblichen Sprites als Gegner machten ebenfalls einen schönen Eindruck. In mehreren Spielabschnitten mußten Sie deutsche Flieger und V1-Raketen auf dem Weg nach London aufhalten, sowie U-Boote und Züge bombardieren.

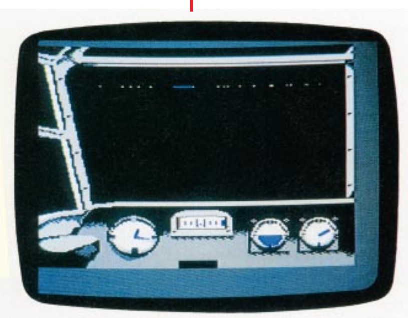


Battlehawks 1942 (Lucasfilm Games, 1988)

Erster Beitrag der damaligen Lucasfilm Games (heute LucasArts) zum Genre war Larry Hollands Battlehawks 1942. Zwölf Aufträge auf japanischer wie amerikanischer Seite führten Sie in den Pazifik und ließen Sie eine speicherbare Pilotenkarriere erleben. Auf den 16-Bit-Rechnern Atari ST und Amiga führte die ungewohnte Maussteuerung zu leichten Problemen, Gott sei dank gab es auch die Möglichkeit, die Flieger mit dem Joystick zu kontrollieren.









Their finest hour: The Battle of Britain (Lucasfilm Games, 1989)

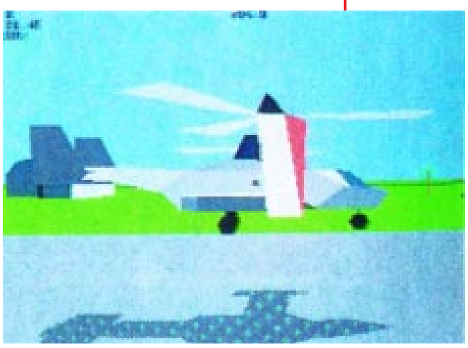
Gleich im folgenden Jahr beschäftigte sich Holland mit dem Luftkrieg in Europa am Anfang des Zweiten Weltkrieges. Ein Haufen Missionen erwartete Sie, in der Kampagne wurden Einsätze willkürlich zugeteilt. Sogar einen Auftrags-Editor integrierten die Programmierer in Their finest hour, in dem Sie auf deutscher Seite auch Bomber fliegen konnten.

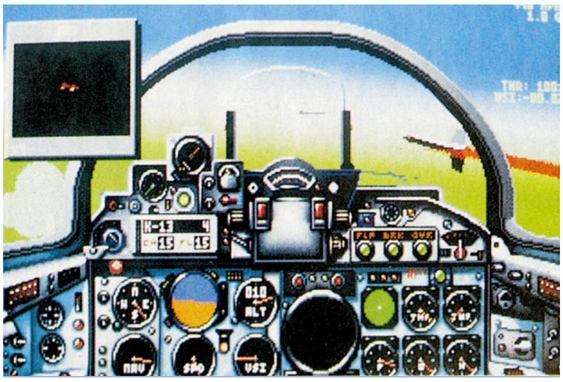
The Dam Busters (Sydney Development, 1985)

Mit einer hüpfenden Rollbombe sollten Sie hier Deutschlands Staudämme zerstören. Als Besatzung einer Avro Lancaster mußten Sie bei The Dam Busters zwischen sechs Stationen hin- und herschalten, um Bord-MGs zu bedienen, den richtigen Kurs festzulegen und nicht zuletzt den Bomber zu fliegen. Auch um die Motoren kümmerten Sie sich, was den Schwierigkeitsgrad in ziemliche Höhen trieb – so ein Staudamm mußte nämlich sehr genau getroffen werden, um das gewünschte und moralisch nicht einwandfreie Ergebnis zu erreichen.

LHX Attack Chopper (Electronic Arts, 1990)

Brent Inverson machte sich 1990 mit LHX Attack Chopper bemerkbar. Sie fragen sich, was ein Hubschrauber-Titel hier zu suchen hat? Nun, Sie durften auch im Cockpit einer Osprey Platz nehmen, einem VTOL-Flieger, der senkrecht starten und landen kann. Hier finden Sie praktisch alles, was eine moderne Simulation ausmacht, komplett mit verschiedenen Außenansichten, mehreren Einsatzgebieten und unterschiedlichsten Einsätzen wie das Retten von Verwundetenn. Übrigens: Falls Sie sich zu einer bestimmten Zeit an bestimmten Koordinaten einfanden, konnten Sie eine Hommage der Programmierer an den Film »2001 – Odyssey im Weltall« erleben.





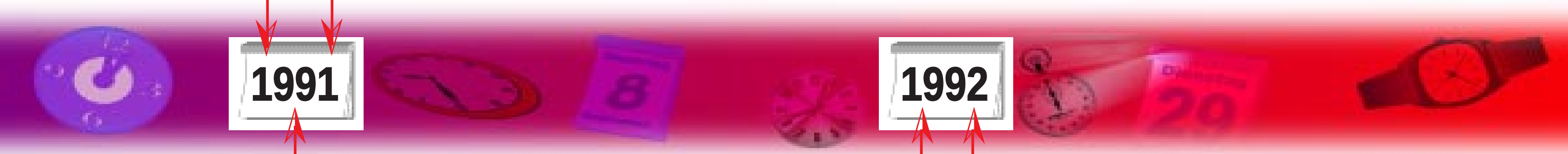
Chuck Yeager's Air Combat (Electronic Arts, 1991)

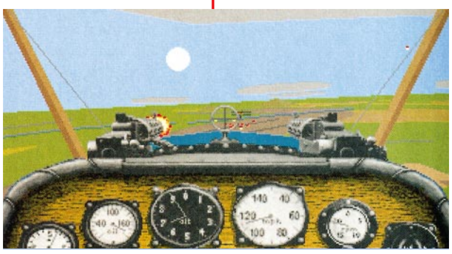
Hier hatte sich Brent Iverson nun komplett den Flugsimulationen zugewandt. Mit der Chuck-Yeager-Lizenz entstand 1991 Chuck Yeager's Air Combat, das sich außer mit dem Zweiten Weltkrieg auch mit den Konflikten in Korea und Vietnam beschäftigte. Neben den vorgegebenen Missionen ließen sich beliebige Gegner aus einem Haufen von Fliegern auswählen und in einen Luftraum setzen – egal, aus welcher Zeitepoche. Eine schematische 3D-Darstellung sorgte optional für Übersicht, was angesichts von immerhin 16 gleichzeitig dargestellten Maschinen auch recht nützlich war.

Secret Weapons of the Luftwaffe (Lucasfilm Games, 1991)

Ihren krönenden Abschluß fand die Simulationsreihe von Lucasfilm Games mit Secret Weapons of the Luftwaffe. Hier wurden Sie in den späteren Verlauf des Zweiten Weltkriegs in die Jahre 1943 – 45 verfrachtet und konnten auf Seiten der Deutschen wie Amerikaner antreten. Neben den üblichen Jagdflugzeugen steuerten Sie die B-17 oder Geheimwaffen wie die Me-262, Me-163 oder den nie wirklich geflogenen Jagdbomber Go-229. Per Missions-Disketten standen dann noch Flugzeuge wie die P-80 oder die Do-335 zur Wahl. Andere Maschinen wurden mit Hilfe der Bitmap-Grafik dargestellt, also nicht wirklich berechnet.
Im Kampagnenmodus standen sogar strategische Entscheidungen an wie die Auswahl des Angriffsziels. Als eine der ersten Simulationen unterstützte SWOTL eine Farbtiefe von 256 Farben und wurde nur noch für DOS veröffentlicht.







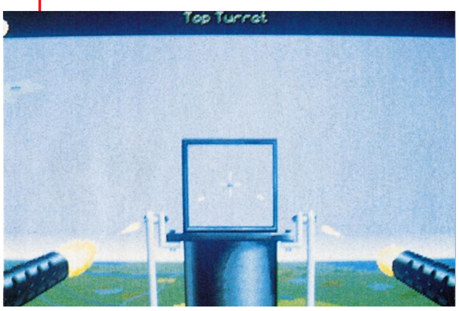
Red Baron (Dynamix/Sierra, 1991)

Ein Klassiker in der PC-Spiele-Historie ist in jedem Fall Red Baron, das für damalige Verhältnisse Super-Grafik, aber auch hohen Realismus im Flugmodell bot. Auf deutscher wie britischer Seite machten Sie Jagd auf Zeppeline, Fesselballons, Bomber und natürlich andere Jäger. Wie bei den nachfolgenden Programmen von Dynamix konnten Sie gegen ein Flieger-As wie Manfred von Richthofen antreten. Und außerdem durften Sie Ihre Maschine selbst bemalen.

Aces of the Pacific (Dynamix/Sierra, 1992)

Als ersten Teil der »Aces«-Reihe hatten sich die Designer bei Dynamix in Aces of the Pacific den Pazifik-Krieg vorgenommen, und so kämpften Sie auf Seiten der Amerikaner oder Japaner. Außerdem standen dann auch weniger Bodenziele als vielmehr Schiffe wie Flugzeugträger als Opfer für die Bomber auf dem Programm. Zudem konnten Sie Befehle an Flügelleute geben. Anders als Lucasfilm benutzten die Entwickler eine Darstellung aus Polygonen.





B-17 Flying Fortress (Microprose, 1992)

Ausschließlich einen ausgewachsenen Bomber vom Typ B-17 steuern Sie bei B-17 Flying Fortress. Wie bei Dam Busters mußten Sie sich um das Mannschafts-Management kümmern, und das sind bei einer B-17 eine Menge Leute! Außer dem Piloten und dem Bombenschützen warteten eine Menge MGs darauf, bedient zu werden.
Auch hier sollte nicht unerwähnt bleiben, daß die Bombardierung von Dresden 1944 nicht gerade zu den digitalen Ruhmestaten gehört. Ein Nachfolger ist übrigens gerade in Arbeit.

Aces over Europe (Dynamix/Sierra, 1993)

Aces over Europe geriet gegenüber der Konkurrenz zwar sehr gut, ließ es aber an echten Neuerungen fehlen. Zumindest konnte das Programm mit der grandiosen Auflösung von 320 mal 400 Pixeln aufwarten – doppelt soviel wie die meisten anderen zu der Zeit (320 mal 200).
Die Polygongrafik wies zusätzlich Verschönerungen durch unterschiedliche Farben pro Flugzeug auf, und natürlich konnten Sie fast alle Jagdmaschinen des Jahres 1944 fliegen. Wie beim Vorgänger lag die Betonung weitaus mehr auf der Action als auf dem beinharten Realismus.





Pacific Strike (Origin, 1994)

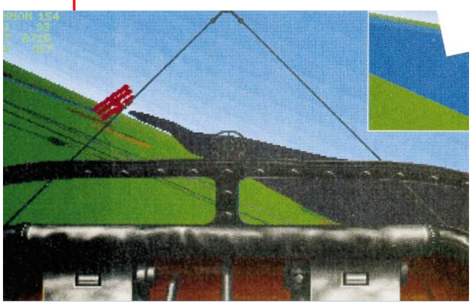
Nach »Strike Commander« versuchte man bei Origin in Pacific Strike, das aus »Wing Commander« bekannte Konzept aus starken Story-Elementen und schicker Grafik, verbunden mit einfachem Spielprinzip, auch auf den zweiten Weltkrieg zu übertragen. Mit texturierten Polygonen warteten die Grafiker auf, die Geschichte wurde mit den obligatorischen Standbildern weitererzählt. Allerdings kommen die Japaner bei der Historie à la Origin nicht sonderlich gut weg, weswegen das Programm nicht unbedingt als historisch korrekt zu beschreiben ist.

1942: Pacific Air War (Microprose, 1994)

Im gleichen Monat wie Pacific Strike kam auch 1942: Pacific Air War heraus, zumindest namentlich der Vorgänger von »European Air War« (siehe Testteil, Seite 171). Weitaus anspruchsvoller als der Origin-Konkurrent bekamen Sie ein für damalige Verhältnisse realistisches Flugmodell geboten. Aber auch einen Strategie-Teil hatten die Designer implementiert, in dem Sie entweder den Computer einen Einsatz fliegen ließen oder selbst ins Cockpit einstiegen. Auch grafisch gab es einiges zu bestaunen wie texturierte Landmassen und Flugzeuge.







Dogfight (Microprose, 1993)

Bei Dogfight war der Name Programm: Keine komplexen Kampagnen oder Aufträge, sondern hauptsächlich das Duell Mann gegen Mann waren hier die Hauptsache. Wie bei Chuck Yeager's Air Combat standen mehrere Zeitepochen und Flieger zur Wahl, vom Doppeldecker bis hin zur F-16. Einen Mehrspieler-Modus gab es ebenso wie das virtuelle Cockpit, bei dem Sie sich umschauen konnten, ohne die Flugrichtung zu verändern.

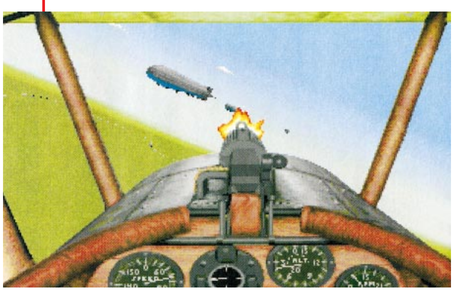
Air Warrior 2 Interactive Magic (1997)

Der Vorgänger zu »Air Warrior 3« (siehe Testteil, siehe Seite 174) hat genau dessen Stärken und Schwächen: Offline handelt es sich bei Air Warrior 2 um ein Programm, das sich selbst mit dem damaligen Technik-Standard nicht messen konnte, geschweige denn mit dem aktuellen.
Falls Sie jedoch zur Riege der Online-Piloten gehören, sollten Sie der »Air Warrior«-Serie eine Chance geben. Wie das alles genau läuft und was die Konkurrenz zu bieten hat, zeigen wir Ihnen im Online-Teil dieses Schwerpunkt (siehe Seite 176).



Wings of Glory (Origin, 1995)

Das letzte Spiel mit der »Strike Commander«-Engine war Wings of Glory, das die Designer im ersten Weltkrieg angesiedelt hatten. Leider kam weder die Grafik noch die Story übers Mittelmaß hinaus, ein weiterer Punkt des Ärgernisses war die Steuerung, mit der selbst das Abschießen eines Zeppelins zur Herausforderung wurde.
Nichtsdestotrotz konnten Sie an spannenden Dogfights teilnehmen und durften per Wiederhol-Funktion an beliebiger Stelle in eine bereits absolvierte Mission wieder einsteigen.



World War 2 Fighters

Im Testteil unseres Schwerpunkts bietet dieser Beitrag von Jane's Combat Simulations eindeutig das intensivste Cockpitgefühl. Famose Grafik, eine authentische Geräuschkulisse und orchestrale, filmreife Musik sorgen hierbei für ein Erlebnis, das seinesgleichen sucht.

Vor dem Hintergrund der Ardennen-Offensive Ende 1944/Anfang 1945 nehmen Sie auf alliierter oder deutscher Seite am Konflikt teil und dürfen dabei Schmankerl wie die Me-109, Me-262 oder auch die P-38 und P-51 fliegen, praktisch alle zu dieser Zeit interessanten Maschinen. Leider gibt es für jede Seite nur eine, dazu noch lineare Kampagne, deren Missionen bloß schwach von den vorhergehenden beeinflußt wird. Dafür befinden sich kleine Zwischensequenzen in der Spielgrafik und ungewöhnliche Aufträge. Außerdem überzeugt der hohe Detailgrad der wunderschönen Flugzeuge ebenso wie kleine Nebensächlichkeiten, etwa aus ihren Fahrzeugen flüchtende Soldaten. Dank Direct3D-Unterstützung sind mit der entsprechenden Grafikkarte Auflösungen von 1600 mal 1200 Punkten in True-Color möglich. Lediglich die Städte bestehen aus wenigen Gebäuden und hätten optisch schicker ausfallen können. Natürlich müssen Sie auf die Jane's-typischen Nachschlagewerke nicht verzichten und bekommen Infos über Flieger und Piloten en masse.

Fazit: Wenn Sie auf dynamische Kampagnen und ein superrealistisches Flugmodell verzichten können, ist World War 2 Fighters Ihr Spiel.



▲ Sehr schön ist hier die Schadensdarstellung zu sehen. Jeder Treffer hinterläßt ein Loch, und die Motorhaube haben Sie auch schon verloren.

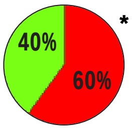


Bodenangriffe befinden sich ebenfalls im Repertoire der World War 2 Fighters. Bombenabwürfe erzeugen beeindruckende Trichter.

World War 2 Fighters

Hersteller: Jane's Combat Simulations
Test in Ausgabe: 1/99

Präsentation:	90
Steuerung:	80
Umfang:	60
Zugänglichkeit:	80



Gesamtwertung: 86

European Air War

Vom Simulations-Urgestein Microprose kam Ende letzten Jahres der Quasi-Nachfolger zum Klassiker »Pacific Air War« und läutete damit eine Reihe von historischen Propellerflieger-Simulationen ein. Acht komplett dynamische Feldzüge warten auf Sie, die tatsächlich von Ihrem Erfolg beeinflußt werden. Dabei sind die Designer allerdings etwas über das Ziel hinausgeschossen, was darin resultiert, daß Sie gerade in der Luftschlacht um England 1940 immer wieder zum gleichen Ort fliegen müssen, um dort zu kämpfen. Alles in allem findet sich jedoch genügend Abwechslung, um die Kampagnen auch zu beenden.

Auf allen drei beteiligten Seiten – Amerikaner, Engländer und Deutsche – dürfen Sie charakteristische Flugzeuge steuern wie etwa die Spitfire oder die Typhoon, die P-47 oder die Fw-190 und die Bf-110. Eines der wichtigsten Dinge, das European Air War von allen anderen Spielen deutlich absetzt, sind die gigantischen Luftschlachten. Wir beobachteten Kämpfe, in denen 48 Bomber plus Geleitschutz von vier Staffeln Jägern angegriffen wurden – hier befinden sich locker 100 Maschinen am Himmel. Das alles wird zwar nur in geringeren Auflösungen wie 640 mal 480 Bildpunkten präsentiert, dafür sind die Bodentexturen recht hübsch, Großstädte finden Sie auch, denen fehlen allerdings die Wahrzeichen.

Fazit: Präsentation und Einzelmissionen fallen zwar nicht so spektakulär aus, doch was die Feldzüge und den Realismus angeht, liegt Microprose an der Spitze.



Getroffene Flieger lösen sich in ihre Einzelteile auf. Verlieren Sie aber in der Hitze des Gefechts nicht die Übersicht.

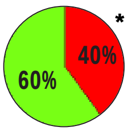


Das macht besonders viel Spaß: mit einer Me-262 einen ganzen Schwarm B-17-Bomber in Panik versetzen.

European Air War

Hersteller: Microprose
Test in Ausgabe: 12/98

Präsentation:	80
Steuerung:	80
Umfang:	90
Zugänglichkeit:	70



Gesamtwertung: 84

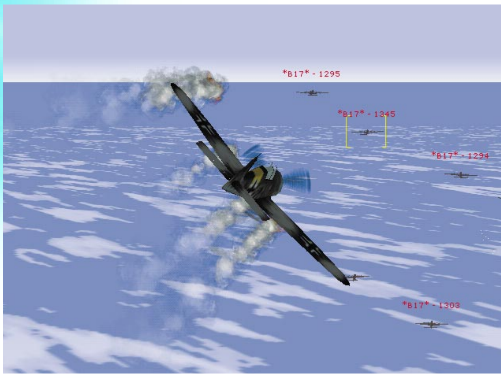
* ■ ACTION ■ SIMULATION

Microsoft Combat Flight Simulator

Die erste militärische Simulation aus dem Hause Microsoft erreicht zwar nicht die Genre-Spitze, verfehlt sie aber nur knapp. Auch hier versetzen Sie die Designer in die Luftschlacht um England, sowie ins Jahr 1943, als es für die Deutschen gar nicht mehr gut aussah. Allerdings gibt es nur Einzelmissionen, die miteinander zu insgesamt vier Kampagnen verknüpft sind. Dafür sind sie spannend und interessant, wenn auch nicht so gut wie die aus World War 2 Fighters. Microsofts »Flight Simulator«-Erfahrung zeigt sich vor allem im hübschen und abwechslungsreichen Terrain und der Tatsache, daß alle größeren Städte wie etwa London ihre Wahrzeichen haben und auf den ersten Blick erkennbar sind. Die Flugzeuge hingegen wurden nicht so gut modelliert und weisen deutlich weniger Polygone als bei EAW oder den WW2 Fighters auf.

Sieben verschiedene Flieger stehen im PC-Hangar wie beispielsweise die Fw-190, die P-47 oder die Spitfire. Ein kleines Überbleibsel aus dem Flight Simulator (FS) ist die Sopwith Camel, ein Doppeldecker, der natürlich im Kampf gegen die anderen Maschinen wenig Chancen hat. Nach Microsofts Ankündigung, keine Zusatz-CDs zu produzieren, kommen Drittentwickler auf den Plan. So ist von Combat Zone das Add-on »Combat Pilot« (Test in PC Player 4/99) erhältlich, das allerdings nur neue Flieger bereithält.

Fazit: Hübsche Einzelmissionen und abwechslungsreiches Terrain erwarten Sie bei Microsoft – für den Preis streng linearer Feldzüge und nicht allzu schöner Maschinen.



Nehmen Sie sich in acht! Mehrere B-17-Bomber ohne Geleitschutz kommen Ihnen hier gerade recht.

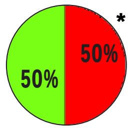


Wahrzeichen wie den Eiffelturm finden Sie hier natürlich, die virtuelle Cockpitansicht glänzt jedoch vor allem mit potthäßlicher Instrumentendarstellung.

MS Combat Flight Simulator

Hersteller: Microsoft
Test in Ausgabe: 12/98

Präsentation:	70
Steuerung:	80
Umfang:	60
Zugänglichkeit:	80



Gesamtwertung: 81

Red Baron 2/3D

Ende 1997 kam mit langjähriger Verspätung der Nachfolger des 1991 erschienenen Klassikers »Red Baron« in die Geschäfte. Über 20 verschiedene der »fliegenden Kisten« steuern Sie in der Simulation des Ersten Weltkrieges, darunter alles, was Rang und Namen hat. In die dynamische Kampagne können Sie auf allen vier Seiten einsteigen, also Deutsche, Engländer, Franzosen und Amerikaner. Historisch korrekt ändert sich damit auch das Eintrittsdatum in den Konflikt und das verfügbare Equipment. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad übernehmen Sie früher oder später das Staffelmanagement, müssen also dafür sorgen, daß Ihre Mannen nicht vor physischer oder psychischer Erschöpfung zusammenbrechen. Aufgrund der Berechnung der ganzen übrigen Einheiten in der näheren Umgebung sparten die Designer an der grafischen Darstellung, deren Bodentexturen beispielsweise nicht sonderlich gelungen sind und zudem noch wabern, so daß das Erkennen von Zielen unterhalb des Horizonts zur Tortur wird. Gott sei dank gibt es einen 3Dfx-Patch, und mittlerweile ist nur noch »Red Baron 3D« erhältlich, welches neben vielen Detailoptimierungen auf Wunsch transparente Tragflächen zur besseren Übersicht darstellt.

Fazit: Kein echter Knaller, aber solide und spaßig. Besorgen Sie sich jedoch unbedingt den 3D-Patch oder kaufen Sie gleich Red Baron 3D.



Die reine Software-Optik kann nach heutigen Maßstäben nicht mehr mithalten, gerade die Landschaftstexturen nicht. Das Feuer ist den Grafikern aber gut gelungen.

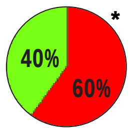


▲ Die schönere Beschleuniger-Grafik mit ihren Explosionsringen und Transparenzeffekten können Sie entweder mittels des Patches oder dem später herausgekommenen Red Baron 3D genießen.

Red Baron 2/3D

Hersteller: Dynamix/Sierra
Test in Ausgabe: 2/98

Präsentation:	40
Steuerung:	70
Umfang:	80
Zugänglichkeit:	70



Gesamtwertung: 76

* ■ ACTION ■ SIMULATION



Flying Corps Gold

Vom englischen Designerteam Rowan, das sich übrigens gerade mit einer Simulation im Korea-Szenario beschäftigt, stammt dieser Erste-Weltkriegstitel. Nur sechs verschiedene Flugzeuge fliegen Sie, die dafür um so realistischer umgesetzt werden; vor allem der Drehmoment-Effekt bei Rotationsmotoren fällt auf. Auch hier steigen Sie im Rang auf und nehmen Einfluß auf Geschwaderformationen, das allgemeine Verhalten der Staffelkameraden und sogar die Bemalung der Flieger. Vier Kampagnen warten auf Sie, die Sie den Krieg aus der Perspektive aller Beteiligten erleben lassen.

Flugzeuge wie Bodenobjekte werden hübsch dargestellt, doch zeigt sich das gleiche Problem wie bei Red Baron 2: Benutzen Sie keine 3D-Karte, die die Bodentexturen filtert, verschwimmen diese und machen es so fast unmöglich, Ziele und andere Maschinen zu erkennen – sehr unschön bei Verfolgungsjagden oder Bodenangriffen.

Mittlerweile ist auch die Gold-Version des Spiels erhältlich, die neben Beschleunigerkarten-Support einen Mehrspieler-Modus enthält und das ursprüngliche MS-DOS-Programm Windows-95/98-tauglich macht.

Fazit: Mittlerweile ist das Programm schon recht betagt, stellt aber zusammen mit Red Baron 2 die einzige Alternative für Doppeldecker-Fans am PC dar und richtet sich hauptsächlich an die Hardcore-Fraktion.



▲ **Mit 3Dfx wird's fix: Außer der größeren Schnelligkeit freuen sich Besitzer einer Voodoo-Karte über die schöneren Landschaftstexturen.**



Problem der Softwaredarstellung: Wie bei Red Baron 2 »verschwimmen« kleine Objekte wie Bodenziele oder weiter entfernte andere Flieger im Texturenbrei.

Flying Corps Gold

Hersteller: Rowan/Empire
Test in Ausgabe: 3/97

Präsentation:	40
Steuerung:	70
Umfang:	70
Zugänglichkeit:	60

* 40% / 60%

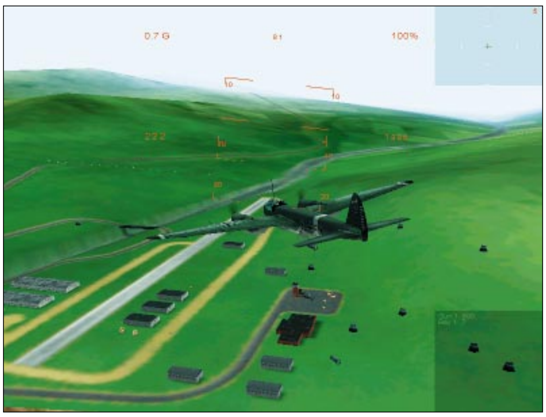
Gesamtwertung: 74

Fighter Squadron

Lange angekündigt und oft verschoben wurde Fighter Squadron – The Screaming Demons over Europe, das aus dem für Hardcore-Simulationen bekannten Hause Parsoft stammt. Drei Fluggebiete warten auf Engländer, Amerikaner und Deutsche mit jeweils etwa zehn Missionen. Von Dynamik fehlt hier jede Spur, sogar die Einsätze selbst fallen ziemlich steril aus, da in Ihrer Umgebung eigentlich so gut wie nichts passiert. Für Anfänger und Gelegenheitspiloten ebenfalls sehr abschreckend ist die fehlende Zeitbeschleunigung, weswegen Sie den ganzen Weg zum Ziel fliegen und abwarten müssen – stundenlange Langweile.

Puristen werden dafür mit einem sehr exakten, in der Schwierigkeit kaum justierbaren Flugmodell belohnt, auch die Umsetzung der Schäden ist wirklich hübsch, da selbst Folgeschäden simuliert werden. Außer »Air Warrior 3« ist dies übrigens das einzige Programm, in dem Sie dazu Bomber fliegen dürfen. Alle Stationen lassen sich besetzen. So sitzen Sie nicht nur am Steuerhorn, sondern auch in der Kanzel des Bombenschützen oder an den MGs, die den einzigen Schutz darstellen.

Fazit: Fighter Squadron ist das Gegenstück von »F/A-18 Korea« für Propeller-Flugsimulationen. Hoher Realismus, aber kaum Interaktion mit der Umgebung zeichnen diese Programme aus. Hier kommt der harte Kern zu seinem Recht, der schon Freude an der Beherrschung der Maschine hat.



Bombenangriff mit der Ju-88: Als eines von wenigen Programme läßt Fighter Squadron Sie auch mit mittleren und dicken Bombern fliegen.



Dieser »Teufelsschwanz« kann uns wegen seiner nicht ganz so hervorragenden Manövrierfähigkeit nicht mehr entkommen.

Fighter Squadron

Hersteller: Parsoft Interactive/Activision
Test in Ausgabe: 3/99

Präsentation:	50
Steuerung:	70
Umfang:	80
Zugänglichkeit:	50

* 20% / 80%

Gesamtwertung: 66

* ■ ACTION ■ SIMULATION

Air Warrior 3

Die »Air Warrior«-Reihe kann für sich verbuchen, als erste »Massively Multiplayer«-Spiel zu bieten. Schon Ende der 80er konnten Sie über ein Modem mit einigen Dutzend Mitspielern gleichzeitig fliegen. Vom Technischen her macht auch der dritte Teil den Eindruck, als stammte er aus dieser Zeitära. Flugzeuge aus wenigen Polygonen, wenig Texturen und eckige Bodenterrain-Verläufe lassen sich durch Direct3D-Unterstützung eben nicht wesentlich verbessern.



Erst im Online-Luftraum mit vielen menschlichen Gegnern macht Air Warrior 3 wirklich Spaß.

Rein mengenmäßig haben die Designer bei Interactive Magic sogar ziemlich viel in den Luftkrieger gesteckt: Über 40 Flugzeuge, darunter eine Menge Bomber, lassen sich fliegen, und die Missionsanzahl schlägt alles im Feld: Rund 450 lineare Aufträge warten auf ihre Erledigung. Leider ähneln sich diese relativ stark in ihrer Struktur.

Wirklich Spaß macht Air Warrior dann im Internet, wo Sie mit ganzen Staffeln aufbrechen können, um den ewig währenden Krieg zwischen A-, B- und C-Land für Ihre Partei zu entscheiden.

Genaueres entnehmen Sie den Seiten zu Online-Flugsimulationen (siehe Seite XXX), wo Ihnen auch die mittlerweile doch ziemlich starke Konkurrenz vorgestellt wird.

Fazit: Altertümliche Technik hemmt den Spielspaß doch sehr, auch wenn am Flugverhalten nicht sehr viel auszusetzen ist. Seine wahren Stärken entfaltet Air Warrior 3 aber im Internet.

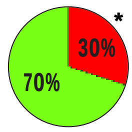


▲ Die Verbesserungen durch die 3D-Beschleunigung halten sich in Grenzen; hier werden etwa die Explosions-Bitmaps gefiltert.

Air Warrior 3

Hersteller: Interactive Magic
Test in Ausgabe: 3/98

Präsentation:	20
Steuerung:	40
Umfang:	100
Zugänglichkeit:	60

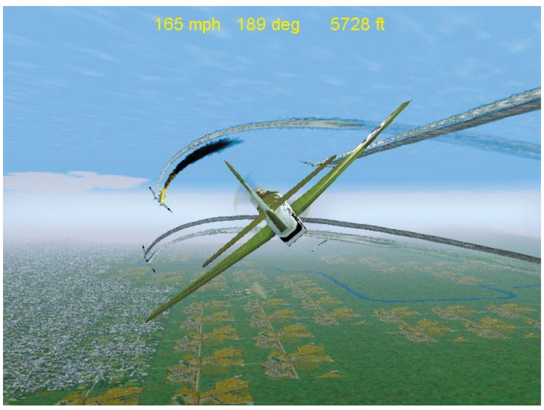


Gesamtwertung: 50

Luftwaffe Commander

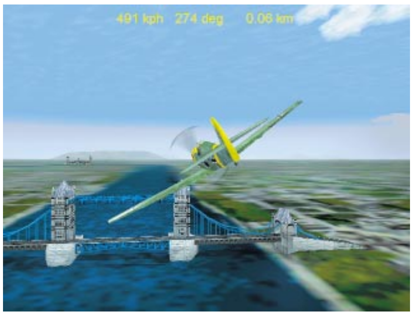
Entwickler Eagle Interactive veröffentlichte bei drei Publishern genauso viele ziemlich mäßige Flugsimulationen (»Sabre Ace«, »Ultrafighters«), von denen Luftwaffe Commander die bisher letzte ist. Insgesamt 50 Missionen in fünf Fluggebieten warten auf Sie, deren zeitlicher Umfang vom Spanischen Bürgerkrieg 1936 bis zum Zusammenbruch der Achsenmächte 1944/45 reicht. Wie der Name schon impliziert, spielen Sie auf deutscher Seite und fliegen außer zwei Heinkel-Doppeldeckern auch die Me-109 und Me-262. Für Multiplayer-Gefechte und Einzelmissionen pilotieren Sie auch die P-51, die Spitfire und zwei russische Jagdflugzeuge.

Optisch erwarten Sie häßliche zweidimensionale Bitmap-Explosionen und -Rauchfahnen, die selbst mit einem 3D-Beschleuniger nicht sonderlich viel hermachen. In diesem Testfeld wird der Detaillevel nur noch durch das schon über ein Jahr alte Air Warrior 3 unterboten, das dazu auf einer noch älteren Engine basiert. Hinzu kommt die recht geringe Künstliche Intelligenz, die andere Flieger planlos in der Gegend herumfliegen und etwa Bomber sich gegenseitig abschießen läßt. Das Flugmodell fällt zwar nicht derart negativ auf, ragt jedoch auch nicht sonderlich aus der Masse heraus.



Auf Bomberjagd: Die Bodentexturen bestehen aus nur wenigen unterschiedlichen Kacheln, die immer wieder auftauchen.

Fazit: Häßliche Grafik im Verein mit teils minderer KI und dem nicht sonderlich herausragendem Flugverhalten machen diesen Beitrag von Eagle Interactive zum bislang schlechtesten Programm in diesem Reigen.

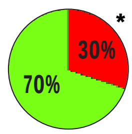


Sightseeing in London: Hier überfliegen Sie gerade die Tower Bridge.

Luftwaffe Commander

Hersteller: Eagle Interactive/SSI
Test in Ausgabe: 3/99

Präsentation:	30
Steuerung:	70
Umfang:	70
Zugänglichkeit:	80



Gesamtwertung: 48

Neue Propeller braucht das Land

Auch in der Zukunft brauchen sich Freunde gepflegter Propellerflieger-Simulationen keine Sorgen zu machen: Wir stellen vier Aspiranten vor. Wer übrigens hier »X-Fighters« von Dynamix vermißt – dieser Titel wurde inzwischen leider eingestellt.



Die Me-109 befindet sich natürlich ebenfalls im Fuhrpark von Psygnosis, ebenso 16 weitere Flugzeuge. (Nations WW2 Fighter Command)

Nations WW2 Fighter Command

Mit dem ehemals als »Freie Jagd!« betitelten Programm will sich Publisher Psygnosis erstmals im Flugsimulationsbereich betätigen. 17 verschiedene Flugzeuge können in **Nations WW2 Fighter Command** von Ihnen geflogen werden, darunter die Me-163 Komet. Die Trefferzonen lassen Folgeschäden der benachbarten Teile zu. Als Szenario dient der Luftkrieg über Europa, und auf britischer, amerikanischer oder deutscher Seite absolvieren Sie 45 Missionen, alle mit historischem Hintergrund. Außer den üblichen Multiplayer-Modi für bis zu 16 Mitspieler finden Sie noch »V1 Football« – wir sind gespannt, was sich dahinter verbirgt. **(mash)**

Nations WW2 Fighter Command – Facts	
▶ Hersteller:	Psygnosis
▶ Termin:	2. Quartal '99

IL-2 Sturmovik

Der russische Entwickler Maddox Games werkelt gerade an einer digitalen Umsetzung der **IL-2 Sturmovik**, einem sowjetischen Jagdbomber aus dem Zweiten Weltkrieg. Das Spiel soll sowohl Arcade- wie Simulationsfreunde durch einen regelbaren Realitätsgrad begeistern. Die IL-2 wird sowohl in ihrer einsitzigen Konfiguration als auch als Zweisitzer mit Heckschütze simuliert, die Torpedobomber-Variante kommt ebenfalls zum Einsatz. Es wird keine dynamischen Kampagnen geben, sondern zu Feldzügen zusammengefaßte Einzelmissionen, die auf historischen Tatsachen basieren. Die Grafik-Engine unterstützt sowohl Direct3D als auch OpenGL. **(mash)**



Auch die MiG-3 wird auftreten, sich aber voraussichtlich nicht selber fliegen lassen. (IL-2 Sturmovik)

IL-2 Sturmovik – Facts	
▶ Hersteller:	Maddox Games
▶ Termin:	3. Quartal '99

Fighter Duel 2.0

Der Nachfolger des ziemlich mäßigen »Fighter Duel« soll dessen Schwächen wieder wettmachen: Die Missionen der Kampagnenin **Fighter Duel 2.0** sind zwar gescriptet, also vorgegeben, verlaufen aber nicht linear. Statt dessen verknüpfen die Entwickler sie in einem Baum. Als Staffelführer kommandieren Sie einen Haufen Flügelleute und müssen sich am Boden auch um das Ressourcenmanagement kümmern.



Feuer frei! Mit verschiedenen Fliegern wie etwa dieser P-51 Mustang machen Sie den Himmel unsicher. (Fighter Duel 2.0)

Von der Technik her finden Sie nun unterschiedliche Trefferzonen mit entsprechenden Auswirkungen, dazu werden Beschleunigerkarten unterstützt mit spezieller Ausnutzung von zwei per SLI-Kabel verbundenen Voodoo2-Karten. Falls Sie über die passende Soundanlage verfügen, brausen gegnerische Flieger in 3D-Sound an Ihnen vorbei. Auf ein Szenario wollen sich die Programmierer nicht festlegen, wir rechnen also mit Missionen im Pazifik genauso wie über Europa. **(mash)**

Fighter Duel 2.0 – Facts	
▶ Hersteller:	Infogrames
▶ Termin:	4. Quartal '99

Stormbird

Voraussichtlich als Shareware wird Entwickler Crosswind Simulations **Stormbird** veröffentlichen, in dem Sie die Me-163 und alle jemals gebauten Versionen der Me-262 fliegen. Add-ons mit weiteren Fliegern sollen folgen, zum Beispiel der Ho-229 oder die Do-335 Pfeil. Außer selbstgebastelten Aufträgen wird es Missionen geben, die sich an historischen wie fiktiven Szenarien orientieren. Dazu bauen die Designer einen dynamischen Kampagnenmodus ein. Durch die Hilfe eines Editors gestalten Sie eigene Aufgaben. Mit dem Einsatzplaner legen Sie Flugrouten und das Verhalten der eigenen Flügelleute fest. Ein trickreiches Schadenssystem soll realistische Zerstörungen an den Maschinen simulieren, außerdem dürfen Sie Ihre Flieger selbst bemalen. Besitzer einer 3Dfx- oder Direct3D-kompatibeln Grafikkarte können sich über deren Unterstützung freuen, auch Force-Feedback-Effekte werden benutzt. **(mash)**



Bis jetzt existieren von Stormbird nur einige gerenderte Artworks. (Stormbird)

Stormbird – Facts	
▶ Hersteller:	Crosswind Simulations
▶ Termin:	4. Quartal '99

Weltkrieg im Internet

Feind auf elf Uhr und dazu noch 'nen Banditen auf der Sechs – Kampfpiloten, die nicht als fliegendes Weichei dastehen wollen, sollten in so einer Situation nicht ins Trudeln kommen.

Wer Flugsimulationen vornehmlich im Einzelspieler-Modus kennt, schimpft allzu schnell über die zweifelhafte Intelligenz seiner digitalen Kontrahenten. Abhilfe schafft hier ein heimisches Netzwerk, in dem jedoch nach längerer Spielzeit mit immer denselben Bruchpiloten der Reiz flötengeht. Ganz anders sieht es dagegen im Bereich der Online-Flugsimulationen aus, da bei ihnen das Unbekannte lockt. Oder wissen Sie etwa, ob sich ein blutiger Anfänger oder ein Veteran hier in seiner Cockpitkanzel verschanzt? Denn erst im Luftkampf stellt sich heraus, wer am längeren Flughebel sitzt.

Warbirds

In der Weltkrieg-2-Flugsimulation »Warbirds« schwingen Sie sich in den Pilotensessel, um einer von vier Nationen Ihre Gunst zu erweisen. Ihre Aufgabe ist es, Flugfelder einzunehmen oder vor gegnerischen Angriffen zu verteidigen. Dabei können Sie entweder als Einzelgänger durch die Lüfte schweben oder sich einem Verband anschließen. Ausgestattet ist das Flugfeld mit 55 unterschiedlichen Flugzeugtypen. Wahlweise rücken Sie den Antagonisten mit Bombern oder kleineren Jägern auf die Pelle. Im Software-Hangar residieren die populärsten Modelle des letzten Weltkriegs. Neben den üblichen Propellermaschinen stehen Ihnen auch Flugzeuge mit Düsentriebwerken wie die deutsche Me-262 zur Verfügung. Jedes einzelne glänzt zudem mit einer individuellen Cockpit-Grafik.

Online-Infos und Kosten:

Warbirds ist hierzulande unter dem Titel Warbirds 3D bekannt. Die Version 2.01 steht auf der Internetseite **www.flightsimulator.de/warbirds/** zum Download parat. In Amerika wird hingegen schon eifrig mit der Version 2.5 gekämpft. Diese wird im April in einer eingedeutschten Fassung im weltweiten Datennetz bereitliegen. Möchten Sie die Vorzüge der US-Variante auskosten, so werden Sie unter **www.imagicgames.com** fündig. Für deutsche Flugakrobaten steht der Internet-Dienst »Netplayer« unter www.netplayer.de zur Verfügung. Die Kosten belaufen sich dort auf 19,90 Mark pro Monat inklusive zehn Freistunden; jede weitere Minute schlägt mit vier Pfennig zu Buche. Um die amerikanische Version zu spielen, müssen Sie zunächst ein digitales Anmeldeformular auf den Rechner übertragen. Anschließend können Sie per Kreditkartenabrechnung Ihren Account am Leben erhalten.

Air Warrior 3

Den Klassiker der Branche stellt »Air Warrrior« aus den Federn der Kesmai Studios dar. Seit nunmehr elf Jahren bekriegen sich dabei mutige Recken rund um den Globus. Ursprünglich wurden die Luftschlachten noch über Modem-Direktverbindung oder die nur spärlich vorhandenen Dienstleister ausgetragen. Heutzutage spielen Hobby-Piloten hingegen über den Internetzugang um Rang und Namen. Der Multiplayer-Modus läßt Sie zwischen drei in der Realität nicht vorhandenen Ländern auswählen. Darin bekriegen Sie sich mit über 49 Maschinen aus dem ersten und zweiten Weltkrieg. Zusätzlich stehen Flugzeuge wie die amerikanische F86F Sabre und die russische Mig-15 aus dem Koreakrieg zur Auswahl. Doch nicht nur mit Kampfflugzeugen, auch mit Bombern (B17-Flying Fortress, Junkers JU 88) steigen Sie in den Himmel.

Online-Infos und Kosten

Air Warrior 3 wird hauptsächlich vom amerikanischen Online-Dienst Gamestorm unterstützt. Bevor Sie also über das Internet spielen können, benötigen Sie dort einen Zugang. Im Anmeldeformular, welches Sie unter **www.gamestorm.com** finden, akzeptieren Sie eine monatliche Grundgebühr von 9,95 Dollar. Die Abrechnung erfolgt anschließend über Ihre Kreditkartennummer. Weitere Informationen gibt es bei AOL (im Bereich Airwarrior) oder CompuServe (Go Airwar).





Gemeinsam heben wir euch aus! Ein dicker Bomber läßt sich in Warbirds mit mehreren Online-Kollegen besetzen.

Vorschau: Confirmed Kill

Vor mittlerweile drei Jahren begann die Entwicklung der Flugsimulation »Confirmed Kill«, die im kommenden Sommer endlich der finalen Betaphase entsprungen sein wird. Der Grund für die überlange Durststrecke liegt in der Trennung der damaligen Firmen ICI und Domark (heute Eidos). Dabei schnappte sich ICI die Confirmed-Kill-Engine und bastelte daraus die Online-Flugsimulation Warbirds. Eidos ließ daraufhin vom Programmiertrupp Flying Wolfpack das Spiel von Grund auf neu erstellen und betitelte es mit dem lizenzierten Namen Confirmed Kill. Darin enthalten sind, wie nicht anders zu erwarten, die bekanntesten Flugmühlen, die während des Zweiten Weltkriegs durch die Lüfte kreuzten. Anders als bei bekannten Online-Flugsimulationen liegt der Schwerpunkt des Geschehens nicht im Deathmatch-Spielmodus, sondern vielmehr im gemeinsamen Anpacken der Missionen. Hauptaufgabe wird sein, in einem Team die Missionsparameter zu erfüllen. Für Nachschub will Eidos nach der Veröffentlichung des Spiels mit monatlich neu erscheinenden Umgebungen und Flugzeugen sorgen.



Über mangelnde Kriegsschauplätze kann sich in Air Warrior 3 keiner beklagen.

Online-Infos und Kosten

Bevor die Beta-Phase diesen Sommer abgeschlossen ist, können Sie sich unter **www.ten.net** und **www.eidosinteratve.com** mit Informationen zum Spiel eindecken. Nach der Veröffentlichung liegt Confirmed Kill dann auf der Herstellerseite zum Download parat. Den Haken an der Sache stellen wieder einmal die Online-Kosten dar. Mit einer monatlichen Grundgebühr von 19,99 Dollar müssen Sie letztendlich rechnen.

Fighter Ace

Die Internet Gaming Zone von Microsoft ist eine der größten Online-Spieleplattformen im Internet. Darüber sind die verschiedensten Spiele diverser Hersteller über das Internet spielbar – unter anderem die Flugsimulation »Fighter Ace« aus dem Hause Microsoft. Es existieren darin mehrere Areale, wobei sich in jedem bis zu 100 Spieler gleichzeitig aufhalten können. Eine deutsche Fassung von Fighter Ace existiert unter dem Namen »Air Attack«, die inhaltlich nahezu identisch und über den Bertelsmann-Online-Dienst Gamechannel spielbar ist (**www.gamechannel.de**). Wie bei den anderen Genre-Kollegen auch üblich, können Sie in den gängigen Propellerkisten des vergangenen Weltkriegs Platz nehmen. Für warmduschende Angsthasen gibt es den Übungsmodus, in dem es zuvor den künstlichen Intelligenzen offline an den Kragen geht.



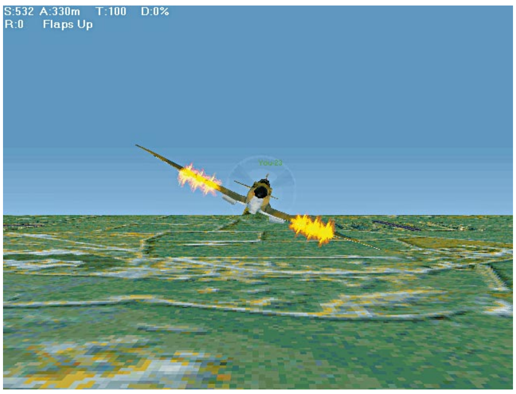
▲ In Warbirds nehmen Sie auch in außergewöhnlichen Geschossen Platz. Im Bilde ist die Me-262, der erste in Serie produzierte Jet der Welt.

Online-Infos und Kosten

.Ein Fighter-Ace-Spielchen starten Sie ausschließlich über die Microsoft Internet Gaming Zone. Auf der Webseite www.zone.com wartet das zu installierende Spiel aufs Herunterladen. Anschließend können Sie sich auf der Zone-Seite in die verschiedenen Arenen klicken und wenig später im kriegerischen Geschehen ordentlich mitmischen.

Da es sich bei dieser Simulation um ein Zonen-Premium-Spiel handelt, macht es Sie monatlich um 9,95 Dollar ärmer.

(jr/mash)



Auch Piloten ohne 3D-Beschleunigerkarte können mit Fighter Ace an Dogfights teilnehmen. (640x480, SVGA)

+++ hardware +++ hardware +++ hardware +++ hardware



Thomas Köglmayr

News +++ News +++ News +++ News +++

Nvidia schlägt zurück

Zu kaufen gibt es bislang keinen von beiden: Weder Voodoo3 noch der TNT2 von Nvidia sind vorerst in den Läden zu sehen. Dafür findet man im Netz bereits einige Tests von Prototypen, die zeigen, wohin die Richtung geht. Nach einem sagenhaften Anfangserfolg hat 3Dfx nun ernsthafte Konkurrenz bekommen. Der TNT2 ist ersten Tests zufolge sogar schneller als der Voodoo3. Allerdings wird wohl noch einige Zeit vergehen, bis man der nächsten Chip-Generation mit vernünftigen Treibern so richtig auf den Zahn fühlen kann. Als einer der ersten hat Elsa die Erazor III mit dem TNT2-Chip angekündigt.
Lesen Sie dazu auch Seite 179 (Voodoo 3) und Seite 187 (RivaTNT2).

Pay-TV ohne Pay

Seitdem eine neue Generation von Software-Decodern im Internet aufgetaucht ist, haben Fernsehkarten wieder reißenden Absatz. Selbst altersschwache Pentiums kommen in Hackerkreisen zu neuen Ehren, wenn es darum geht, ohne Bezahlung Pay-TV-Sender wie Premiere zu gucken. Der Aufwand ist gering. Neben der TV-Karte genügen ein Kabel- oder Satellitenanschluß, ein kleines Stück Software und eine Portion krimineller Energie – schon hat man Premiere auf dem Monitor. Mal sehen, wie lange sich das der angeschlagene Fernsehsender gefallen läßt.

start Platz da!

Zuerst hielt ich es für einen Druckfehler. Doch nein, die Vollinstallation von Baldur's Gate verlangte tatsächlich satte 2,5 GByte freien Plattenplatz von mir. Auch wenn die Festplattenpreise in letzter Zeit in den Keller gefallen sind, ist das nun wirklich der Gipfel der Frechheit. Will man nicht ständig CDs wechseln, verpflichten einen die Programmierer dazu, mal eben ein Drittel der Festplatte für ein einzelnes Spiel zu opfern.

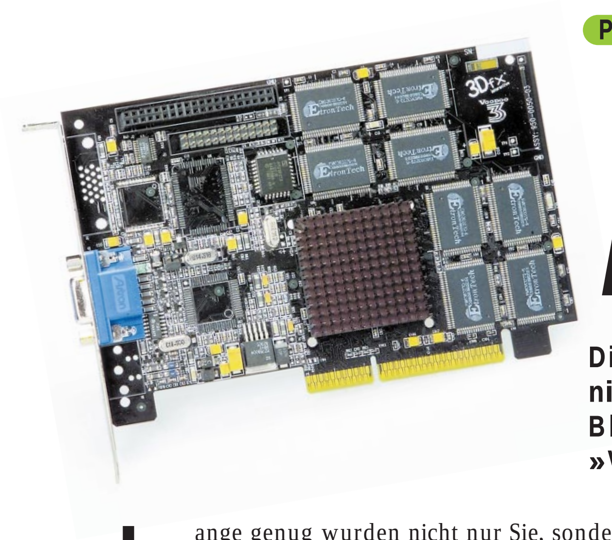
Anscheinend war es den Herren von Black Isle völlig klar, daß eine solche Verschwendung sowieso niemand mitmachen würde, und so erkennt das Setup-Programm überhaupt keine Partitionen über 2 GByte. Immerhin funktioniert das Setup, wenn man die Fehlermeldung einfach ignoriert. Doch was hat man dann davon? Man braucht danach nicht mehr extra die CD zu wechseln, um ein Kurz-Video anzusehen, bei dem sich ein Kanaldeckel öffnet. Eine Option, auf die Micker-Videos, die für den Spielgenuß ohnehin nicht weiter förderlich sind, ganz zu verzichten, wurde erst gar nicht eingebaut. Also bleibt die Wahl zwischen monströser Platzverschwendung und einer ständigen Fummelei mit dem CD-ROM-Laufwerk.

Dabei wäre alles so schön einfach. Schließlich gibt es seit mittlerweile drei Jahren Laufwerke, mit denen man den kompletten Baldur locker auf einer Scheibe unterbringen könnte. DVD wird sowas genannt. Doch wo bleiben die Spiele auf DVD? Die Laufwerke führt inzwischen praktisch jedes Geschäft, und allzu teuer sind sie auch nicht. Fehlt also nur noch der Ruck bei den Spieleherstellern. Doch die werden auch weiterhin auf die Langmut der Käufer setzen, solange keine Killer-Applikation auf den Markt kommt, die ein DVD-Laufwerk zwingend voraussetzt. Wahrscheinlich müssen wir uns bei Baldur's Gate 2 dann mit 20 CDs herumschlagen, wenn man nicht gerade 10 GByte für die Vollinstallation opfern will. Außer natürlich, Diablo 2 oder Command & Conquer 3 kommen ausschließlich als DVD-Version, dann wäre die CD-ROM-Ära wohl ganz schnell zu Ende.



Ihr

T. Köglmayr



Preview: Voodoo3 3000

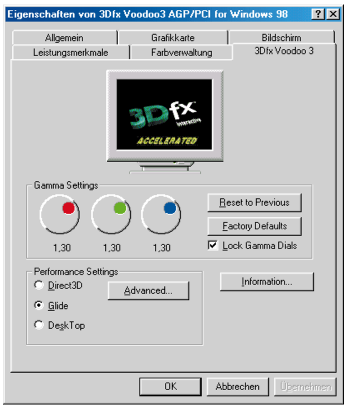
Der Rekordhalter

Die Spannung steigt, denn die Voodoo3-Karten lassen nicht mehr lange auf sich warten. Wir haben für Sie einen ersten Blick auf ein taufrisches Vorserienmodell der »Voodoo3 3000« geworfen.

Lange genug wurden nicht nur Sie, sondern auch wir auf die Folter gespannt. Nachdem die Voodoo-Informationsküche im Internet seit längerem heftig vor sich hinbrodelt und zum Teil widersprüchliche Aspekte in die Köpfe der Leser dringen, haben wir nun ein fast fertiges Produkt zur eindeutigen Bestandsaufnahme erhalten. Wie bereits in der PC Player 4/99 berichtet, erscheinen demnächst drei unterschiedliche Voodoo-Karten. Eine davon ist unser Testexemplar, nämlich die »Voodoo3 3000« von 3Dfx. Sie weist eine Taktrate von 166 MHz und 16 MByte Speicher auf. Letzterer wurde in der SGRAM-Variante aufgebracht und besitzt zudem eine Zugriffszeit von 6ns. Ein großer Schritt nach vorn, vergleicht man die Karte mit dem Vorgänger Voodoo2, mit 25ns Zugriffszeit und einer Taktrequenz von 90 MHz. Wie sich die Neuerungen in der Praxis auswirken, erfahren Sie im Detail in der abgedruckten Vergleichstabelle. Da die beiliegenden Treiber sich genauso wie die Karte noch in einem Beta-Stadium befanden, sahen wir vorerst von einer Wertung ab.

Keine Karte für jeden

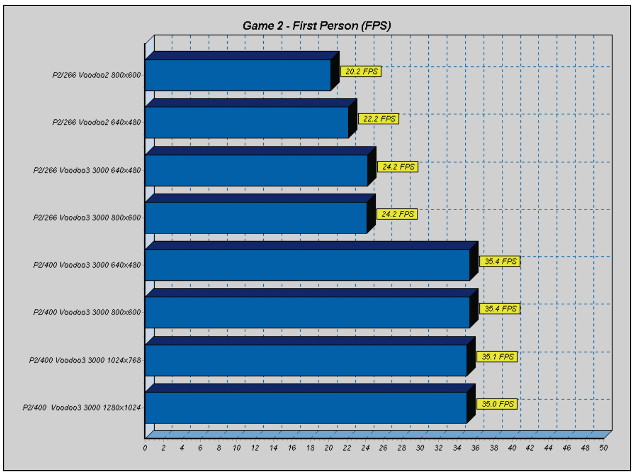
Während des Tests mit einem Pentium II mit LX-Chipsatz traten Darstellungsfehler in Form von Flackern und kleinen Grafikkartefakten auf. Außerdem mußte unser Testkandidat in den Auflösungen ab 1024 mal 768 passen. Im BX-Mainboard mit einem Pentium II/400 hingegen entwickelte sich die Voodoo3 zu einem wahren Geschoß ohne Darstellungsfehler. Die Ergebnisse zeigen, daß die Karte erst zusammen mit einem leistungsfähigeren Prozessor (etwa PII-350) ihr volles Leistungspotential entfaltet. In einem Pentium-Modell der 266-MHz-Klasse sind die Verbesserungen zum Vorgänger Vooodoo2 dagegen nur marginal. Der Unterschied im First Person Benchmark von 3D Mark 99 »MAX« beträgt lediglich vier Bilder pro Sekunde in der Auflösung 800 mal 600. Anders hingegen in einem Pentium II/400, denn dort beträgt der Geschwindigkeitszuwachs gegenüber dem Pentium II/266 satte 11,2 fps. Die Mega-Auflösung 1600 mal 1200 ließ sich nicht initialisieren, hier sind wir auf spätere Modelle und Treiber angewiesen, die nach der CeBIT in Hannover, also Anfang April, erwartet werden. Was die Bildqualität betrifft, ist die Voodoo3 in der Banshee-Region anzusiedeln. Die Texturen präsentieren sich ordentlich scharf, was von Voodoo2-Karten bisher nicht behauptet werden konnte.



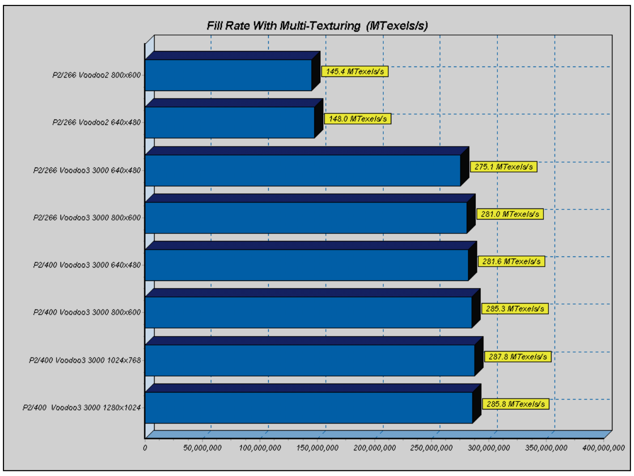
Das Eigenschaften-Fenster präsentiert sich nun mit den von Banshee-Karten bekannten Drehreglern.

Bleibt zu sagen ...

... daß die Voodoo3 3000 zweifelsohne die momentan flotteste Karte für Spieler ist. Ein Quantensprung wie seinerzeit von Voodoo auf Voodoo2 war in unserem Test hingegen nicht auszumachen. Da hat 3Dfx wohl vor, das Mäntelchen um die leistungsstärkere 3500er (183MHz) erst zu lüften, wenn sich die Konkurrenten S3 und Nvidia mit ihren kurz vor der Vollendung stehenden neuen Grafik-Schlachtrössern in den Markt stürzen. Wir bleiben am Ball. **(jr/md)**



Die Vergleichstabelle zeigt die Bilder pro Sekunde mit dem 3Dmark 99 MAX First Person Benchmark.



Im Bild sehen Sie die Texturfüllrate in Millionen Texel pro Sekunde.

Vergleichstest: Force-Feedback-Lenkräder



Fühl' den *Unterschied*

»Rüttel dich und schüttel mich, wirf Spaß und Action über mich.« Kein Märchenzitat, sondern ein erfüllter Wunsch der PC-Rennspieler. Force-Feedback-Lenkräder sind eindeutig im Aufwind. Wir testen acht verschiedene Modelle.

Das Gefühlskino ist trotz mancherlei Versuche immer noch eine Utopie; am PC ist man da schon weiter. Nach Versuchen mit Joysticks oder Mäusen, die aber auf weniger große Resonanz stießen, vermehren sich zur Zeit die sogenannten Force-Feedback-Lenkräder wie die Kaninchen und werden auch tüchtig gekauft.

Worum handelt es sich genau? Anders als bei normalen Lenkrädern, welche dem Spieler mit Hilfe von Federn einen Widerstand entgegensetzen, sorgt hier ein Elektromotor dafür. Doch die Elektrik kann mehr. Über stabile Gummibänder oder -walzen wird ein Druck auf die Lenkachse ausgeübt, der je nach Stärke, Dauer und im Verbund mit vielen kurzen Impulsen die unterschiedlichsten Effekte ermöglicht. So kann es dem Spieler dünken, daß er sich über eine vereiste Straße bewegt – der Druck des Bandes auf die Lenkachse wird kurzfristig verringert, es wirkt so, als würden die Reifen des Computerautos rutschen. Oder man fühlt sich wie auf einer Schotterstraße – das Band bringt kurze, harte Stöße hervor, die das Rad zum Vibrieren bringen und den Spieler zwingen, es gut festzuhalten, da es sonst unweigerlich verreißt.

Anders als bei Joysticks, die zwei oder mehr Achsen besitzen, steuert ein Lenkrad auf lediglich einer Achse nach links oder rechts. Das macht die Effektproduktion für die Hersteller sicherlich leichter und könnte ein guter Grund für das inzwischen recht große Produktangebot sein. Bei den Joysticks ist die Auswahl wesentlich geringer. Außerdem wird ein Spieler durch die Effekte an mehrachsigen Geräten schneller behindert. Sie machen das Spielerlebnis zwar realer, erschweren aber gleichzeitig auch die Steuerung. Von daher sind die eindimensionalen Lenkräder eine ideale Spielwiese für die Hardware-Industrie. Wer einen Führerschein besitzt, ist zudem an Widerstände beim Fahren gewöhnt und empfindet sie als natürlich, bei Joysticks gibt es keine Parallele zur realen Welt. Soweit unser Interpretationsversuch zur Force-Feedback-Lenkradschwemme.

Ein »Kraft«-Rad soll her?

Wer mit dem Gedanken spielt, ein Force-Feedback-Lenkrad zu erwerben, sollte nicht auf jede Mark angewiesen sein. Die relativ aufwendige Technik äußert sich in entsprechend saftigen Aufwandsbeträgen. Ein Händlervergleich lohnt auf jeden Fall. Bedenken Sie, daß die von uns im Testteil angegebenen Preise

So haben wir getestet

Um die Lenkräder vergleichen zu können, wurden sie vor allem mit zwei Spielen getestet: Für den Effektvergleich zogen wir »Need for Speed 3« heran. Die Genauigkeit des Lenkverhaltens überprüften wir mit unserer Rennspielempfehlung »Racing Simulation 2«.

Ergonomie

Wie fühlt sich das Lenkrad an? Sind alle Schalthebel/Knöpfe am richtigen Platz? Ist das Rad zu groß/zu klein? Sind die Pedale rutschfest? Diese Grundvoraussetzungen müssen einfach stimmen, damit der Spieler Spaß hat. Ergonomie macht deshalb 40% der Gesamtnote aus.

FF-Effekte

Ist der Motor auch kräftig genug, werden die einzelnen Effekte überzeugend dargestellt? Sie machen immerhin 25% des Wertungsspektrums aus.

Verarbeitung

Was helfen viele Knöpfe, wenn Sie nicht richtig funktionieren. Sich lockernde Scharniere oder ungenau reagierende Schaltwippen sind ein weiteres Indiz für schlechte Verarbeitung. Wir gewichten dieses Merkmal mit 20 Prozent.

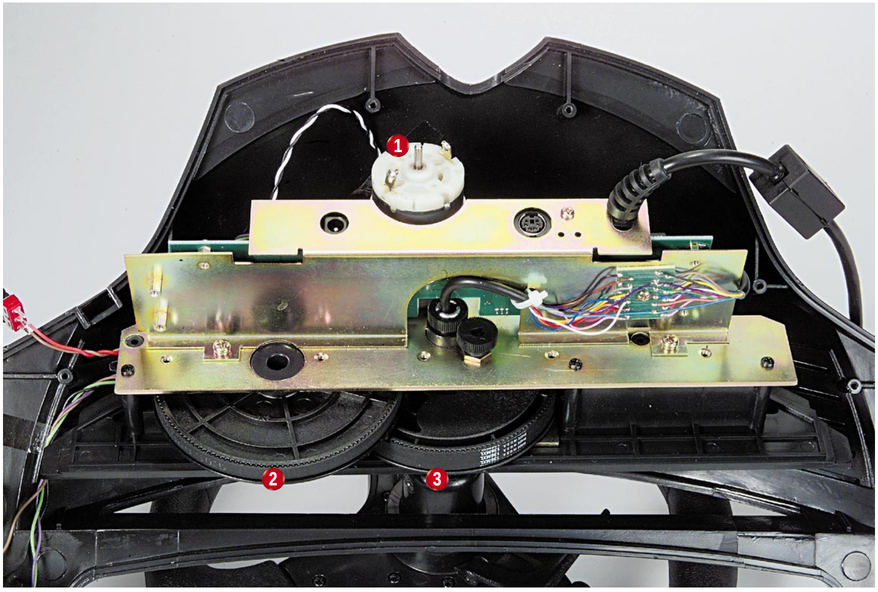
Stabilität

Bei hohem Kurvenaufkommen oder rauher Straße ist eine gute Befestigung am Tisch doppelt wichtig. Denn merke: Mit rutschigem Lenkrad ist schlecht lenken. Aus diesem Grund fließt die Stabilität noch einmal getrennt mit 15 Prozent in die Gesamtwertung ein.

Herstellerangaben sind. Je nach Lenkrad kann es Unterschiede von über 100 Mark nach unten geben.
Der Aufbau gestaltet sich ein wenig aufwendig. Zusätzlich zu Lenkrad und Pedalen müssen Sie bei allen Modellen noch einen externen Transformator ans Stromnetz anschließen, der die benötigte Energie bereitstellt. Für Gelegenheitsfahrer, die nur mal eben ein paar schnelle Runden drehen wollen, nicht gerade ideal. Aber wer bis zu 450 Mark für ein Eingabeinstrument übrig hat, gehört sowieso nicht in diese Kategorie.
Die wahrnehmbaren Effekte sind von Programm zu Programm völlig unterschiedlich. Wurde von den Entwicklern überhaupt keine Unterstützung vorgesehen, können Sie vor Mauern oder Gegner donnern, bis Ihre Fingerkuppen bluten, da tut sich dann gar nichts. Bei fast allen modernen Rennspielen sind aber inzwischen einfache Tricks wie ein Stoß auf die Lenksäule bei Bandenkontakt üblich. Wirklich gute Effekte sind noch Mangelware. Sollte die Nachfrage aber kontinuierlich anwachsen, dürfte sich das in nächster Zeit deutlich ändern.
Bedenken Sie aber auch noch folgendes: Mit zunehmender Komplexität werden Geräte auch anfälliger. Da Force-Feedback-Lenkräder noch relativ jung sind (als mutiger Pionier betätigte sich wieder einmal Microsoft vor einem knappen halben Jahr), gibt es die eine oder andere Kinderkrankheit. Hierunter leidet vor allem unser Testsieger, das »Formula Force GT« von Thrustmaster, wie wir im Extrakasten genauer erläutern. Ob die motorgetriebenen Lenkräder auch nach jahrelangem Gebrauch noch einwandfrei funktionieren, bleibt ebenfalls abzuwarten.
Lassen Sie sich den Spaß hiervon aber nicht verderben. Wer auf den High-Tech-Zug aufspringt, muß mit der einen oder anderen Unebenheit am gerade erst verlegten Schienenstrang rechnen. Der echte Fan wird dies aber allemal riskieren. Ein Tip noch für Besitzer eines normalen Lenkrades, die nun verdrießlich darüber nachgrübeln, ob sie noch ein FF-Rad brauchen – unserer Meinung nach ist das nicht erforderlich. Steigen Sie erst um, wenn die FF-Technologie noch besser von Rennspielen unterstützt wird. **(uh)**

Unterschiede zwischen DirectX und I-Force

Bei Force-Feedback-Produkten gibt es zwei verschiedene Technologien. Die eine produziert Microsoft mit seiner Schnittstelle Direct-Input, die in jedem DirectX-System integriert ist. Für die andere steht die kalifornische Firma Immersion mit dem sogenannten I-Force. Es ist bei allen Lenkrädern kompatibel zu DirectX und bereitet kaum Probleme. Nur ganz selten treten Schwierigkeiten bei der Erkennung durch das Betriebssystem auf. Die DirectX-Technologie ist da narrensicher, wird aber außer von Microsoft selber nur noch von Saitec genutzt. Alle anderen Hersteller setzen auf I-Force.
Die jeweiligen Effekte unterschieden sich nicht wesentlich voneinander. Microsoft verlangt einen freien MIDI-Anschluß am Rechner, der aber bei jeder Soundblaster-kompatiblen Soundkarte vorhanden ist. Die I-Force-Räder bieten zumeist die Wahl zwischen einem seriellen Anschluß oder dem neuen USB-System, welches eine wesentlich höhere Daten-Übertragungsrate als MIDI ermöglicht. In der Praxis wirkt sich das aber nicht aus.



So funktioniert Force-Feedback-Technologie: (1) Der Elektromotor treibt die beiden Gummiwalzen an. (2) Die große Gummiwalze preßt sich mal mehr, mal weniger stark gegen (3) die Gummiwalze der Lenksäule und kann so die unterschiedlichsten Einflüsse täuschend ähnlich simulieren.

Das Thrustmaster-Problem



Thrustmaster ist für seine qualitativ hochwertigen Lenkräder bekannt. Um so mehr verblüffte uns eine Nachricht von verschiedenen Münchner Händlern: Circa 1/3 aller verkauften »Formula Force GT« (unser Testsieger!) wurde von verärgerten Kunden wegen diverser Defekte zurückgebracht. Wir befragten Carolyn Watson, die europäische Marketingleiterin von Thrustmaster, zu diesem Ärgernis.

PC PLAYER: ***Wie konnte es zu einer derartig hohen Ausschußquote kommen?***

Carolyn Watson: Wir hatten große Probleme mit unserem Hersteller in China. Die ersten Exemplare, die wir der Presse zur Verfügung stellten, entsprachen unseren Anforderungen. Leider wurde bei den nachfolgenden Serien gepfuscht. Der Hersteller hat dafür die Verantwortung übernommen. Als Reaktion wurden die neuen Serien überarbeitet und sind nun fehlerfrei.

PC PLAYER: ***Was empfehlen Sie Lesern, die sich bereits ein frühes Exemplar gekauft haben?***

Carolyn: Unser Reparaturservice (Hotline: 0273/279 1845, täglich von 16 bis 19 Uhr) ist für jede Anfrage offen. Alle defekten Lenkräder werden je nach Wunsch kostenlos repariert oder komplett ausgetauscht.
Für die Probleme unserer Kunden möchten wir uns vielmals entschuldigen.

PC Player Preis-Tip

Act Labs Force RS Racing System



Hersteller Act Labs konzentriert sich vor allem auf das untere Preissegment; auch das Force RS Racing System fällt durch seinen günstigen Kurs auf. Trotzdem müssen Sie auf kein Feature verzichten, so befinden sich am Steuer etwa sieben Knöpfe sowie ein Vier-Wege-Schalter. Letzterer weist auf die Konsolenherkunft hin, und richtig: Per unterschiedlichem Einschub (von denen nur einer inbegriffen ist) an der Rückseite wird das Gerät für verschiedene Plattformen fit gemacht. Zwei wackelige Schaltwippen, die miteinander verbunden sind, runden die Eingabemöglichkeiten ab. Das Lenkrad selbst ist zeimlich dick und mit griffigem Kunstleder überzogen; dadurch haben Sie, wenn Sie nicht gerade sehr kleine Hände besitzen, die Lage immer gut im Griff. Die Pedale stehen auf einer großen und stabilen Basis, schaben jedoch leicht beim Betätigen. Das Armaturenbrett befestigen Sie mittels zweier Stahlklammern am Tisch, was dank der beiden an den Seiten eingebauten Räder zum Festmachen problemlos vonstatten geht.

Die Kraft, die durch die Elektromotoren erzeugt wird, sorgt für ziemlich großen Widerstand, kann aber natürlich reduziert werden. Als Bonus hat Act Labs noch die Vollversion von »F1 Racing Simulation« beigelegt.

Fazit:

Das Act-Labs-Gerät macht einen billigen Eindruck, lassen Sie sich davon aber nicht täuschen. Die Verarbeitung entspricht ebenfalls nicht dem höchsten Standard, sind jedoch mehr als ausreichend. Zusammen mit dem niedrigen Preis entscheidet das Lenkrad das Wettrennen um das beste Preis-Leistungs-Verhältnis für sich.



Durch das Auswechseln dieser Cartridge wird das Act-Labs-Gerät für die verschiedenen Plattformen tauglich gemacht. Ärgerlicherweise steckt nur eine in der Verpackung.

PC Player Wertung

Ergonomie:	80
FF-Effekte:	80
Verarbeitung:	100
Stabilität:	80
Ca.-Preis:	250 Mark

Gesamtwertung: 78

Guillemot Race Leader Force Feedback



Wenige Monate nach Verkaufsbeginn hat die Firma Guillemot bereits erste Verbesserungsversuche vorgenommen. Diese fallen denkbar gering aus, heben die Gesamtnote aber dennoch um einen Punkt; und schon allein die Absicht ist zu loben. Der Unterschied zur alten Version beschränkt sich auf die Pedaleinheit. Ihr wurden eine vergrößerte Basis und zwei unterschiedliche Plastikaufsätze für Gas und Bremse spendiert. Das Hauptproblem hat man damit allerdings nicht gelöst; die Grundwiderstände sind bei beiden immer noch gleich.

Der größte Vorteil des Race Leaders äußert sich in den schönen Force-Feedback-Effekten und den 14 (inklusive Schaltwippe) programmierbaren Knöpfen. Die sind bunt auf dem Rad verteilt und werden sowohl von großen wie kleinen Händen leicht erreicht. Hinzu kommt noch ein Acht-Wege-Steuerkreuz, das Sie aber nur in seltenen Fällen benötigen.

Nachteilig wirkt sich das klapprige Design aus. Die Basis ist zwar massig, aber sowohl die Schaltwippen als auch die diversen Knöpfe haben sehr viel Spiel in ihren Fassungen und benötigen einiges an Gewöhnung, bis man ihnen bedingungslos vertraut. Auch die Halteklemmen könnten etwas straffer anliegen, werden aber wenigstens durch vier Saugnäpfe in ihren Bemühungen um mehr Stabilität unterstützt. Trotz dieser etwas fragilen Verarbeitung reagiert das Lenkrad absolut befriedigend auf jeden Eingabebefehl.



Die Verbesserung beschränkt sich weitgehend aufs optische Aufpeppen: Links sind die alten Pedale, rechts die neuen.

Fazit:

Das Race Leader trieft nur so vor billig wirkenden Plastikteilen, kaum wagt man es, hart in eine Kurve zu gehen. Wer aber längere Zeit fährt, übersieht dieses Manko und erfreut sich an den guten Force-Feedback-Effekten. Trotz der leichten Verbesserung sind die Pedale nicht erste Wahl.

PC Player Wertung

Ergonomie:	70
FF-Effekte:	80
Verarbeitung:	70
Stabilität:	70
Ca.-Preis:	280 Mark

Gesamtwertung: 72

Interact V4 Racing Wheel



Obwohl Interact auf die I-Force-Technologie setzt, wird das V4 witzigerweise trotzdem am Gameport angeschlossen. Wie bei der Konkurrenz tummeln sich auch hier am Gerät viele Schalter, neben vier an der rechten Speiche angeordneten Knöpfen gibt es jeweils zwei weitere links und rechts oben am Radkranz. Dazu entdeckt man auf der Nabe ein Steuerkreuz und hinter dem Steuer zwei digitale, unschön anzufassende Wippen aus dünnem Metall. Das Lenkrad an sich wurde komplett mit einem griffigen Schaumstoff versehen, was auch den größten Pluspunkt darstellt. Das Gerät selbst steht aufgrund zweier Gelenke, mit denen man Winkel und Höhe einstellt, sehr wackelig in diesen beiden betreffenden Ebenen. Daran ändern leider auch die zwei Klemmen nichts, deren Auflageflächen viel zu klein sind. Unter der Basis sitzen dazu noch vier Saugnäpfe, die ständig vom Boden abfallen.

Die Pedalerie fühlt sich ähnlich klapprig an, die Bodenplatte kippt gern zu den Seiten weg. Zumindest läßt sich das Anschlußkabel nach vorn wegführen. Ganz merkwürdig sind die Kraftrückmeldungs-Effekte: Beim Spielen von Need for Speed 3 kamen Rütteleien auf gerader Strecke vor, während das Fahren über Bohlen nur sporadisch mit leichten Rumplern quittiert wurde. Dafür können Sie die Kräfte so stark einstellen, daß Ihnen das Steuer aus der Hand geschlagen wird.



Das V4-Lenkrad läßt sich gleich um zwei Achsen verstellen – leider ist es dadurch ziemlich wackelig.

Fazit:

Von den merkwürdigen Force-Feedback-Effekten ganz abgesehen, ist das V4 nicht sonderlich stabil und ergonomisch. Insgesamt gibt es keinen Punkt, der deutlich für das Interact-Produkt sprechen würde, daher können wir nur vom Kauf abraten.

PC Player Wertung

Ergonomie:	60
FF-Effekte:	30
Verarbeitung:	40
Stabilität:	50
Ca.-Preis:	280 Mark

Gesamtwertung: 48

Logitech Wingman Formula Force



Auch die Firma Logitech steigt in den Force-Feedback-Markt ein mit diesem Gerät, das die I-Force-Technologie benutzt. Sie schließen es also über den COM-Port oder per USB an – für letzteren Standard wird ein Adapter mitgeliefert, so daß Sie beim Kauf nicht auf die Version achten müssen. Es verfügt über sechs Schalter, die sich in vier Knöpfe auf der Radnabe und zwei digitale Schaltwippen aufteilen. Das Gehäuse ist außerordentlich platzsparend, da es recht schmal und kurz geraten ist. Befestigt wird es mit zwei Schraubzwingen, deren Auflageflächen am Tisch zwar mit Gummi überzogen sind, aber ziemlich klein ausfallen. Bei zu festem Anziehen können sie sich also in weiche Unterlagen hineinbohren. Die Standfläche für die Pedalerie haben die Designer richtig groß und rutschsicher gestaltet, die Pedale selbst sind aber viel zu klein, wackelig und haben einen zu kurzen Tretweg für die Füße.

Das Lenkrad mit dem auffälligen roten Bezug liegt sehr gut in den Händen, hinterläßt aber bei längerem Benutzen leichte Rückstände – Händewaschen nicht vergessen! Von der Verarbeitung her fanden wir keine erwähnenswerten Mängel, die Basis steht stabil auf der Unterlage. Auch die Effekte können sich sehen lassen und sorgen bei gut programmierten Titeln für deutlich verbessertes Spiel. Und damit Sie das Gerät sofort ausprobieren können, liegen der Verpackung die älteren Titel »F1 Racing Simulation« und »Motorhead« bei.



Die Pedale des Logitech-Lenkrades sind winzig, entsprechend kurz ist auch der Betätigungsweg.

Fazit:

Ein schönes, wenn auch nicht billiges Produkt, das lediglich kleinere Mankos aufweist. Stabilität, Ergonomie und die Qualität der Force-Feedback-Effekte sind auf hohem Niveau, die Fußpedale bedürfen dagegen der Verbesserung.

PC Player Wertung

Ergonomie:	80
FF-Effekte:	80
Verarbeitung:	80
Stabilität:	80
Ca.-Preis:	400 Mark

Gesamtwertung: 80

Microsoft Sidewinder Force Feedback Lenkrad



Als erster Hersteller kam Microsoft mit einem Force-Feedback-Lenkrad vor einem halben Jahr auf den Markt und läutete damit ein neues Zeitalter bei den Eingabegeräten ein. Auch hier ist die Basis ziemlich kompakt und nimmt somit auf dem Tisch relativ wenig Platz weg. Und falls Sie doch immer umräumen müssen, wird Ihnen dies durch den Schnellverschluß der einzigen Halteklammer erleichtert. Großes Manko: Das Gerät sitzt nicht stabil auf der Unterlage, sondern neigt dazu, bei allzu heftigen Lenkbewegungen nach oben und wieder zurück zu kippen. Abhilfe schaffen da ein paar Bücher, die mit unter den Befestigungsbolzen geklemmt werden. Ansonsten besitzt das Steuer sechs Knöpfe auf der Radnabe und zwei auf der Rückseite des Rades; Schaltwippen glänzen durch Abwesenheit. Der Radkranz besteht aus Kunststoff, der bloß an den Seiten von Gummi überzogen ist – beim Umgreifen, das aufgrund des langen Lenkweges hier öfter anfällt, stört das durchaus.

Die Pedale lassen sich schön treten, Gas und Bremse unterscheiden sich allerdings kaum voneinander. Geschickterweise führt das Anschlußkabel wahlweise links oder rechts aus dem Gerät, was aber auch notwendig ist: Die Basis neigt zum Verrutschen. An Spielen liegen der Packung »Monster Truck Madness« und »Cart Precision Racing« aus eigenem Hause bei.

Fazit:

Von der reinen Ergonomie und den Kraftumsetzungen her gibt es wenig zu bemängeln. Allerdings läßt die Stabilität des eigentlichen Steuers sowie die der Pedalerie zu wünschen übrig und könnte verbessert werden.



Nur mit einem Gegenstand wie einem Buch läßt sich Wackeln um die Oben-unten-Achse vermeiden.

PC Player Wertung

Ergonomie:	90
FF-Effekte:	90
Verarbeitung:	80
Stabilität:	60
Ca.-Preis:	400 Mark

Gesamtwertung: 84

Saitek R4 Force Wheel



Als zweiter Kandidat im Testfeld neben Microsoft benutzt auch Saitek die DirectInput-Technologie. Das sehr breite Gerät wird wie das Sidewinder-Wheel ebenfalls mit einer einzigen Klammer am Tisch befestigt, sitzt aber im Gegensatz zur Konkurrenz superfest auf der Unterlage und ist außer durch das Öffnen der Schnellöseklammer höchstens mit purer Gewalt wieder zu entfernen. Alle Bedienelemente sind recht differenziert: Auf der Lenkradnabe thronen lediglich zwei Knöpfe, zwei weitere Funktionen liegen auf den beiden Schaltwippen und die Buttons fünf und sechs schließlich auf dem Schalthebel.

Die Pedalerie macht nicht den standfestesten Eindruck, dieser Eindruck täuscht jedoch, denn sie steht recht stabil auf dem Boden. Außerdem läßt sich das Anschlußkabel sowohl links als auch rechts herausführen, dazu kommt ein einzigartiges Feature: Per beiliegendem Inbus-Schlüssel verändern Sie den Widerstand, den Gas und Bremse beim Treten leisten. Das Steuer selbst liegt aufgrund des leicht viereckigen Designs gut in den Händen, allerdings wurde der obere Teil nicht wie der Rest mit dem schönen griffsicheren Gummi überzogen. Die Force-Feedback-Effekte könnten etwas stärker sein, sind aber ansonsten ohne Fehl und Tadel. Bei unseren Testspielen kamen unterschiedliche Bodenbeläge, Motorengebrumm und Kollisionen beim Spieler gut an.

Fazit:

Ein paar Knöpfe mehr dürften es sein, trotzdem liegt das Saitek-Lenkrad durch die Effekte, Ergonomie und Stabilität im Testfeld ganz vorn. Nur das noch massivere und besser verarbeitete Thrustmaster-Gerät kann es schrecken.



Ähnliche Befestigung wie bei Microsoft: Diese Schnellöseklemme ermöglicht das Aufbauen in Sekundenschnelle, hält aber trotzdem bombenfest.

PC Player Wertung

Ergonomie:	90
FF-Effekte:	90
Verarbeitung:	80
Stabilität:	90
Ca.-Preis:	400 Mark

Gesamtwertung: 87

Thrustmaster Formula Force GT

PC Player Testsieger



In den letzten Jahren hat sich Thrustmaster mit seinen Lenkrädern einen ausgezeichneten Ruf erworben. Mit dem Force GT ist der Firma ein weiterer großer Wurf gelungen. Das fängt mit den beiden Klammern an, die dem Rad einen atomschlagsicheren Halt geben. Kleiner Nachteil: Wenn man sehr dicht unter der Tischplatte sitzt, sind die Klemmen den Beinen im Weg. In diesem Fall hilft aber ein größerer Tisch oder ein kleinerer Stuhl.

Das Rad selber ist mit vier Knöpfen, zwei stabilen Schaltwippen und einem Schalthebel gut bestückt. Die Knöpfe liegen paßgenau in ihren Fassungen, der Schalthebel ist mit einem kleinen Stahlrohr noch extra verstärkt worden. Da das eigentliche Rad aus Vollgummi statt des sonst üblichen Kunststoffs besteht, wirkt das Fahrgefühl sehr real, wozu auch die satten FF-Effekte nicht unwesentlich beitragen. Wer will, kann über die Schaltwippen beschleunigen und bremsen, da sich diese auch analog ansteuern lassen. Nötig ist das aber nicht. Die Pedaleinheit ist groß und bietet unterschiedliche Formen und Kraftwiderstände für Gas und Bremse. Durch das übliche Plastikdesign wirkt sie aber weniger edel als die Steuereinheit.



Die Befestigungsklammern können große Spieler eventuell stören, sorgen aber für formidablen Halt.

Noch ein Wort zu den Fertigungsproblemen bei Thrustmaster. Stellen Sie sicher, daß Sie sich ein Exemplar der zweiten Serie besorgen. Die Serie eins leidet noch unter Kinderkrankheiten wie einem zu lockeren Gummiband für die Kraftübertragung (siehe auch das Interview auf Seite 181).

Fazit:

Insgesamt erlaubt sich das Thrustmaster-Produkt, wenn es einwandfrei funktioniert, kaum Schwächen. Für uns das Force-Feedback-Rad der Wahl. Aber achten Sie darauf, daß Sie ein Produkt der zweiten Serie erhalten.

PC Player Wertung

Ergonomie:	90
FF-Effekte:	90
Verarbeitung:	90
Stabilität:	90
Ca.-Preis:	450 Mark

Gesamtwertung: 90

Trust Force Feedback Race Master



Mit den gleichen Pedalen und der gleichen Technik wie das Guillemot Race Leader kommt dieses Produkt auf den Markt. Es verfügt über zwei Knöpfe am Lenkrad, vier auf der Nabe und einen Schalthebel mit zwei Funktionen. Mitten auf dem Steuer sitzt noch ein Acht-Wege-Kreuz. Das Design geriet zwar schicker als bei Guillemot, dafür fehlt der obere Teil des Radkranzes. Falls Sie zu den Leuten gehören, die beim Lenken umgreifen, bekommen Sie Probleme. Das eigentliche Steuer liegt besser in der Hand, da es aufgrund eines eingearbeiteten Weichplastik-Streifens weniger leicht wegrutschen kann. Dafür ist der Schalthebel recht wackelig, Wippen hinter dem Rad wären besser gewesen.

Die Pedalerie entspricht derjenigen von Guillemot aus der ersten Verkaufsserie. Auch die Befestigung wirkt nicht sehr vertrauenserweckend, verrichtet aber ihren Dienst.

Die Force-Feedback-Effekte sind stark und ordentlich. Auf der mitgelieferten Treiber-Diskette befindet sich übrigens kein Setup-Programm, Sie müssen in der Hardware-erkennung das Gerät erst erkennen lassen, dann die Treiber installieren. Damit Sie gleich nach dieser Prozedur loslegen können, liegt der Schachtel »Johnny Herbert's Grand Prix« bei.

Fazit:

Die etwas schlechtere Ergonomie läßt das Trust-Produkt gegenüber seinem Halbbruder von Guillemot ein bißchen hinterherhinken, doch dafür ist es auch eines der preisgünstigsten Produkte in diesem Vergleich. Falls Sie auf den oberen Teil des Lenkrades verzichten können, sollten Sie hierauf einen zweiten Blick werfen.



Trust benutzt die gleichen Befestigungsklammern wie Guillemot – leider sin sie recht klapprig.

PC Player Wertung

Ergonomie:	60
FF-Effekte:	80
Verarbeitung:	70
Stabilität:	70
Ca.-Preis:	250 Mark

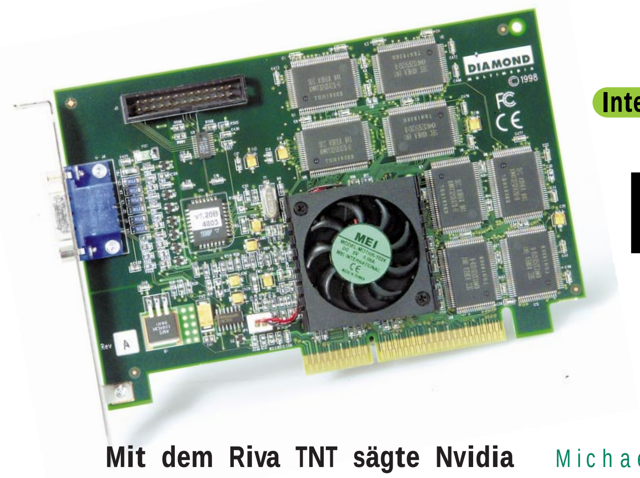
Gesamtwertung: 69



SCHNELLES TEST-FAZIT

Überraschenderweise muß Vorreiter Microsoft die Pole-Position freimachen und kann sich nur an dritter Stelle plazieren. Mit Saitek und Thrustmaster sind starke, ernstzunehmende Konkurrenten entstanden. Erfreulich ist auch, daß es, vom Interact-Produkt abgesehen, keine wirklich schlechten Vertreter im Feld gibt. Es tauchen keine echten Probleme auf, wenn auch etwa bei dem Trust-Produkt Komfort bei der Installation nicht groß geschrieben wird. Allerdings muß auch gesagt werden, daß Force Feedback ihren Preis hat – selbst unser Preis-Leistungssieger kostet, zumindest von den Herstellerangaben her, immer noch 250 Mark – kein Pappenstiel. Dafür machen damit die meisten Rennspiele, so sie denn FF-Effekte unterstützen, deutlich mehr Spaß.

Hersteller	Typenbezeichnung	Preis in Mark	Funktionen	Schaltwippen	Schaltknüppel	FF-Unterstützung	Anschluß	Ergonomie	FF-Effekte	Verarbeitung	Stabilität	Wertung
Thrustmaster	Formula Force GT	450	6	2 (analog)	ja	I-Force	COM-Port/USB	90	90	90	90	90
Saitek	R4 Force Wheel	400	6	2 (digital)	ja	DirectInput	Gameport	90	90	80	90	87
Microsoft	Sidewinder Force Feedback Lenkrad	400	8	nein	nein	DirectInput	Gameport	90	90	80	60	84
Logitech	Wingman Formula Force	400	6	2 (digital)	nein	I-Force	Com-Port/USB	80	80	80	80	80
Act Labs	Force RS Racing System	250	7 + Steuerkreuz	2 (digital)	nein	I-Force	COM-Port	80	80	60	80	78
Guillemot	Race Leader Force Feedback	280 250	14 + Steuerkreuz	2 (digital)	nein	I-Force	COM-Port (USB erhältlich)	70	80	70	70	72
Trust	Force Feedback Race Master		8 + Steuerkreuz	nein	ja	I-Force	COM-Port	60	80	70	70	69
Interact	V4 Racing Wheel	280	10 + Steuerkreuz	2 (digital)	nein	I-Force	Gameport	60	30	40	50	48



Interview: Michael Hara von Nvidia

Doppeltes Dynamit

Mit dem Riva TNT sägte Nvidia erfolgreich am Thron der Beschleunigerpäpste von 3Dfx. Der Nachfolge-Chip TNT2 soll die Vorherrschaft des Erzrivalen endgültig beenden. Auf der Game Developers Conference in San Jose unterhielten wir uns mit Nvidia-Vice-President Michael Hara über technische Details des neuen 3D-Beschleunigers.

PC Player: ***Michael, was sind die wichtigsten Neuerungen des Riva-TNT2-Chips?***

Michael Hara: Die Hauptfeatures der Architektur, also die 32-Bit-Grafik-Pipelines, 32-Bit-Z-Buffer und die Rendering-Pipelines sind geblieben. Allerdings haben wir die Pipelines verbessern können und die Produktion erfolgt nun mit einer 0,25 Micron-Fertigungstechnologie. Läßt man einen TNT- und einen TNT2-Chip auf der gleichen Taktrate laufen, wird der TNT2 zwischen 6 und 10 Prozent schneller sein.



Michael Hara von Nvidia.

Durch die neue Fertigungstechnologie konnte wir zudem die Taktfrequenz von Chip und Speicher erheblich nach oben schrauben: Während der TNT-Chip gerade mal mit 90 MHz läuft, werden wir die kommenden TNT2-Grafikkarten mit 160, 175 MHz takten können. Die Folge: 16-Bit- und 32-Bit-Darstellung mit unglaublich guten Frame-Raten.

Eine andere wichtige Änderung: Ein voll ausgebauter Grafikspeicher besteht nun aus 32 MByte, beim TNT waren es bisher nur 16 MByte.

PC Player: ***Wie schneidet der TNT2 im Vergleich zum Voodoo3-Chip von 3Dfx ab?***

Michael: Dieses Jahr haben wir 3Dfx abhängen können, wie unsere Benchmark-Ergebnisse mit einem Viper-V770-Referenzboard von Diamond ergeben haben. 3Dfx hat mit dem ersten Voodoo-Chipsatz sicherlich Außerordentliches geleistet und der Spieleindustrie einen enormen Kick gegeben. Doch die Runde um die dritte 3D-Generation geht eindeutig an uns.

PC Player: ***3Dfx integriert einen 350-Mhz-RAMDAC in den Voodoo3-Chip, Sie wählten hingegen 300 MHz. Wie kommt's?***

Michael: Das hat einen praktischen Grund: Es gibt zur Zeit keinen Monitor, der 350 MHz unterstützt. Soviel wir wissen, werden solche Bildschirme auch in naher Zukunft nicht auf den Markt kommen, da sie aufgrund ihrer hohen Strahlungswerte kein staatliches Zertifikat erhalten würden.

PC Player: ***Denkt Ihr über eine SLI-Kombination der TNT2-Grafikkarten nach?***

Michael: Nein. Die SLI-Methode richtet sich an eine ganz kleine Gruppe von Hardcore-Anwendern. Außerdem schaue man sich mal die Frame-Raten von heute an: Als 3Dfx damals die SLI-Technik vorstellte, schafften die Grafikkarten zwischen 30 und 40 fps (Frames / Bilder pro Sekunde). Durch die Kombination von zwei Boards erreichte man 80 bis 90 fps – das war sinnvoll. Doch heute kann ein einziger Chip 145 fps leisten. Ich brauche kein SLI mehr; ich weiß nicht, worin der Vorteil von 280 fps liegen soll.

PC Player: ***TNT unterstützt das Bussystem AGP2x, die kommenden TNT2-Karten sind auf AGP4x ausgelegt, das Intel im Spätsommer 99 herausbringen will. Was bringt dieses Upgrade?***

Michael: Per Definition hat AGP4x zweimal die Bandbreite von AGP2x. Das erlaubt Spiele-Entwicklern, hochauflösende Texturen zu verwenden, ohne Abstriche bei der Performance machen zu müssen. Wir gehen davon aus, daß High-Resolution-Rendering bald schon die Norm sein wird.

PC Player: ***Habt Ihr Euren neuen Chip auch für AMDs 3Dnow optimiert?***

Michael: Ja. Wir haben vor rund einem Monat einen neuen Treiber namens »Detonator« auf unsere Webseite gestellt. Damit unterstützen TNT-Karten sowohl die 3Dnow-Spezifikation als auch die von Intels Pentium III. Das gleiche wird für den TNT2 gelten.

PC Player: ***Auf welchen Grafikkarten wird man TNT2-Chips finden?***

Michael: Wir haben mit verschiedenen Board-Herstellern Verträge abgeschlossen. In den USA sind dies hauptsächlich Diamond und Creative. In Europa kommen unter anderem Guillemot und Elsa dazu.

PC Player: ***In welchem Preisbereich werden die Karten liegen?***

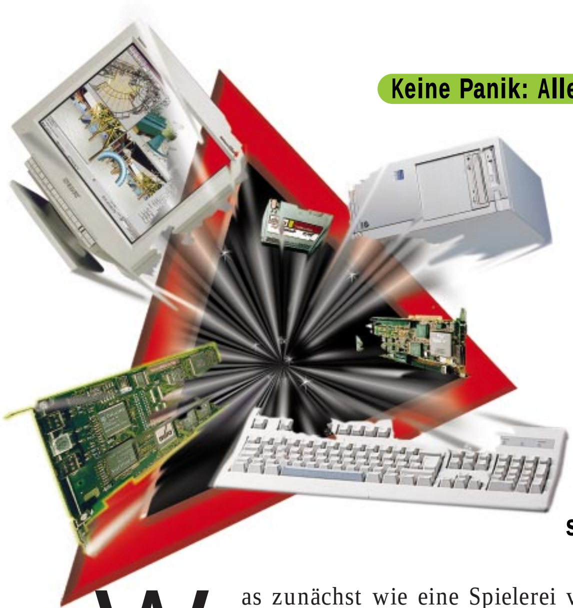
Michael: Ich gehe davon aus, daß der Endkunde hier in den USA voll ausgestattete TNT2-Boards mit 32 MByte Grafikspeicher und 200 MHz Taktfrequenz für rund 250 Dollar bekommen wird. Der Einstiegspreis für eine weniger hoch getaktete Karte mit 16 MByte dürfte bei rund 130 Dollar liegen.

PC Player: ***Wann können wir mit der nächsten Generation des Riva-Chips rechnen?***

Michael Hara: Wir arbeiten gerade an Hardware, die höhere Auflösungen beim Rendering erlaubt; auch die einzelnen Objekte könnten einen weniger kantigen Look vertragen. In den letzten beiden Jahren haben wir jeden Herbst einen neuen Chip angekündigt, der dann im Frühjahr vorgeführt wurde, und auch für diesen Herbst darf man eine völlig neue Produktankündigung uns erwarten. **(Karen Oetzel/md)**



Nvidia nutzte die Game Developers Conference, um Spieleentwicklern den Riva TNT2 zu demonstrieren.



Keine Panik: Alles über das MP3-Format

Die Audio-Revolution

Mehr als eine Modeerscheinung im Internet: MP3-Musik macht langsam der Audio-CD ernsthafte Konkurrenz und bringt damit sowohl die Musikindustrie als auch die GEMA ins Grübeln.

Was zunächst wie eine Spielerei von Internet-Freaks aussah und genaugenommen ein Abfallprodukt der Entwicklungen zu DVD und digitalem Video ist, hat sich zu einem der wichtigsten Themen im Internet entwickelt und schlägt immer höhere Wellen. Die Rede ist von einem neuen digitalen Audio-Format namens MP3, das nahezu volle CD-Klangqualität bei nur einem Zehntel des Platzbedarfs einer Audio-Spur oder WAV-Datei verspricht. MP3 wird übrigens häufig fälschlicherweise als »MPEG 3« bezeichnet. Es handelt sich aber lediglich um den dritten Layer, sozusagen die Tonspur, von MPEG-1 und MPEG-2 (Video-Kompressionsverfahren der Motion Pictures Expert Group, kurz »MPEG«). Korrekt ist also die Bezeichnung »MPEG Layer 3«. Es sollen bereits mehr als fünf Millionen Software-MP3-Player im Umlauf sein, und der WWW-Suchdienst Alta Vista weist »MP3« als dritthäufigsten Suchbegriff aus. Was steckt nun hinter MP3?

Gequetschte Files ohne gepreßten Klang

Ähnlich wie beim JPG-Grafikformat entfernt der MP3-Kodierer nicht wahrnehmbare Detailinformationen aus der PCM-(WAV-) Datei. Bei JPG-Bildern werden beispielsweise ganz feine Farbverläufe dadurch vereinfacht, daß bestimmte Zwischenfarben, die sich nur um Nuancen von der Farbe des Nachbarpunktes unterscheiden, einfach weggelassen werden. Dadurch entstehen größere Flächen gleicher Farbe, die sich wiederum wesentlich besser komprimieren lassen. Das Fehlen dieser Zwischentöne fällt dem Auge nachher normalerweise nicht auf. Das gleiche funktioniert im Prinzip auch mit akustischen Informationen. Die Analyse verzichtbarer Details ist bei einem Klanggemisch in Form einer komplexen Sampling-Kurve allerdings weit aufwendiger als bei einer simplen Bitmap-Datei. Wie stark sich eine Datei nach einer solchen »Perceptive Compression« (Wahrnehmnungs-Kompression) verkleinern läßt, hängt primär davon ab, bis zu welchem Detaillevel Einzelheiten unterschlagen werden. Der Kompressionsfaktor – und damit der Detailverlust – läßt sich beim Komprimieren im entsprechenden Programm festlegen. Übertreibt man es hier, werden die Verluste sehr wohl sicht- oder hörbar. Eine WAV-Datei kann man bei der MP3-Kodierung so weit verkleinern, daß das Ergebnis nur noch Telefongequäke anstatt HiFi-Genuß ist. Den Kompressionsgrad gibt man bei MP3-Audio in KBit/s (Kilobits pro Sekunde) an. Das ist ein Wert für die maximal benötigte Geschwindigkeit der Datenübertragung. Der Hintergrund dieser Meßweise ist das sogenannte »Streaming« von MP3-Dateien, also die Möglichkeit, Musik im MP3-Format gleichzeitig mit der Übertragung per Modem oder ISDN (aus dem Internet) abzuspielen. Allerdings wird von dieser Übertragungsform nur selten Gebrauch gemacht. In der Regel überträgt man eine MP3-Datei zuerst komplett und spielt sie dann lokal ab. Mit einer normalen WAV-Datei wäre das Streaming völlig unmöglich, denn: Eine WAV-Datei in Stereo mit einer Samplingfrequenz von 44,1 kHz bei 16 Bit Auflösung (exakt CD-Qualität) überträgt beim Abspielen (oder Aufnehmen) über 176 400 Bytes pro Sekunde (16 Bit = 2 Byte X 44 100 X 2 Stereokanäle = 176 400). Das sind (176 400 X 8) mehr als 1,4 MBit/s. Ein 33,6er Modem schafft aber eben nur um die 35 KBit/s; eine ISDN-Karte bei Bündelung beider Kanäle auch nur maximal 128 KBit/s.

Die Angabe der Kompression in KBit/s läßt sich ohne weiteres in einen Faktor umrechnen. Als Standard hat sich eine MP3-Kompression auf 128 KBit/s durchgesetzt. Das ist ein Wert, bei dem der Verlust gegenüber dem Original noch außerhalb der Wahrnehmung (von den meisten Ohren) liegt. Gegenüber den 1,4 MBit/s des CD-Originals liegt der Kompressionsfaktor so bei immerhin etwa 1:12. In der Praxis heißt das: ein 3-Minuten-Musikstück würde im WAV-Format (180 Sekunden X 176 400) knapp 32 MByte auf der Platte belegen (und braucht auf der Audio-CD genausoviel Platz). Als MP3 mit einer Kompressions-Einstellung auf 128 KBit/s paßt das ganze Stück in knapp 2,9 MByte – bei nicht (oder kaum) hörbarem Qualitätsverlust.

Winamp: Das Standard-Abspielgerät

Es gibt mittlerweile jede Menge Freeware- oder Shareware-Abspielprogramme für MP3-Files. Eines der Programme der ersten Stunde und nach wie vor der beliebteste Player ist die Shareware Winamp von Nullsoft. Seine Popularität zieht Winamp hauptsächlich aus der ständigen Weiterentwicklung und dem modularen Aufbau, der eine ganze Reihe von Funktionserweiterungen und optischen Anpassungen erlaubt. Die aktuelle Winamp-Version 2.09 finden Sie im Internet unter

www.winamp.com sowie auf der aktuellen Begleit-CD dieser PC Player Plus. Nach der Installation durch Aufruf der EXE-Datei und Auswahl des Zielverzeichnisses öffnet sich das Konfigurationsfenster. Hier legen Sie in erster Linie fest, welche Dateitypen Winamp künftig per Doppelklick laden und abspielen soll. Das Programm kann beispielsweise auch als WAV- oder MIDI-Player fungieren. Wählen Sie hier mindestens die Endung MP3. Ansonsten brauchen Sie anfangs nichts einzustellen.

In der neuen Version präsentiert sich Winamp in Form von drei aneinandergehängten Fenstern, dem Player, der Playlist und dem Equalizer. Wem das zu pompös ist, der kann die Zusatzfenster schließen. Das Programm merkt sich das für den nächsten Start. Die Bedienung ist simpel und mit einem CD-Player vergleichbar. MP3-Files lassen sich per Doppelklick oder per Drag & Drop einzeln abspielen oder in die Playlist übertragen. Auch das optische Erscheinungsbild von Winamp ist modular aufgebaut und basiert auf einfachen Bitmap-Grafik-Sets, sogenannten »Skins« (englisch »Häute«). Tausende von Kreativen stellen ihre persönlichen Skins im Internet der Allgemeinheit zur Verfügung. Skin-Datei-Sets sind recht einfach organisiert: Alle zugehörigen BMP-Dateien und die Textdatei VIS-COLOR.TXT für die Farbgebung liegen in einem Verzeichnis im SKINS-Ordner von Winamp. Unter dem Namen des jeweiligen Ordners tauchen die Skins auch in der Winamp-Liste auf. Letztere erhalten Sie über



Das Standardprogramm zum Abspielen von MP3-Files ist die Shareware Winamp. Es liegt mittlerweile in der Version 2.09 vor. Das sehr präsente Auftreten mit Equalizer und Playlist läßt sich mit ein paar Mausklicks auf ein dezentes Maß reduzieren.

»Options« – »Select Skin« oder die Tastenkombination Alt + S. Über tausend Winamp-Skins finden Sie beispielsweise unter www.winamp.com. In der Regel bestehen sie aus einem ZIP-Archiv von 50-150 KByte Größe, das Sie in einem neuen Ordner unter dem Winamp / Skins-Ordner auspacken müssen. Achtung: Einige Archive enthalten bereits einen bezeichneten Unterordner, für andere müssen Sie erst einen anlegen. Stimmt der Pfad nicht (etwa noch ein Ordnerzweig unterhalb des Skin-Ordners), äußert sich das darin, daß bei Auswahl des Skin-Eintrags einfach wieder das Original-Winamp-Design erscheint. 20 ausgewählte Skins finden Sie auch auf der aktuellen PC-Player-Plus-CD A.

Aus MP3 mach CD

Das wohl Interessanteste, was man mit MP3-Files – außer dem Anhören – anstellen kann, ist, damit eigene Audio-CDs zu brennen. Was sich zunächst fürchterlich verboten anhört, ist übrigens hierzulande durchaus legal (siehe Kasten »Was darf man



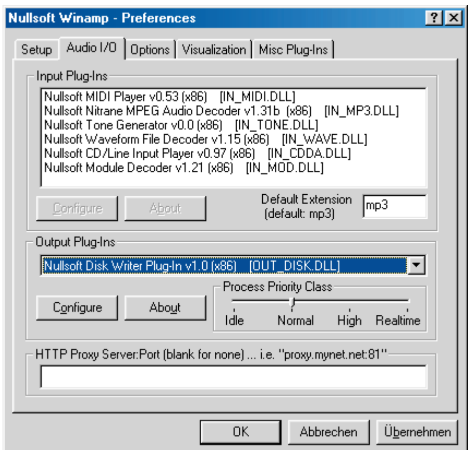
Für Individualisten: Dank »Skins«, Sätze von Bitmap-Dateien, von denen es Tausende im Internet gibt, können Sie dem Winamp-Player ein ganz individuelles Design verpassen.

und was nicht?«). Wohlgemerkt: Es geht nicht darum, MP3-Dateien 1:1 auf einer Daten-CD unterzubringen. Das geht auch und hat den Vorteil, daß Sie deutlich über 100 Musikstücke auf eine CD packen können. Die Einschränkung ist dann aber, daß Sie diese Dateien ausschließlich mit PC, Soundkarte und MP3-Player abspielen können. Wesentlich interessanter ist die Produktion echter Audio-CDs, die auch auf der Stereoanlage oder auf dem CD-Player im Auto laufen. Sie benötigen dazu:

– einen CD-Brenner
– Brenn-Software, die auf der Basis von WAV-Dateien Audio-CDs brennen kann (praktisch jede)
– 700 MByte – 1 GByte freien Plattenplatz
– ein Programm, das MP3-Files (44.1 KHz, 128 KBit / s oder mehr) in WAV-Dateien umwandeln kann, zum Beispiel Winamp ab der Version 1.8

Davon ausgehend, daß Sie mit dem Brennen von Audio-CDs auf Basis von WAV-Dateien vertraut sind (gegebenenfalls in der Dokumentation Ihrer Brenn-Software nachschauen) sei im folgenden nur beschrieben, wie Sie mit Hilfe von Winamp 2.09 (die aktuelle Version) aus einem MP3-File eine WAV-Datei mit den erforderlichen Eckdaten (44.1 kHz, 16 Bit, Stereo) machen.

Wählen Sie in Winamp den Dialog »Options« – »Preferences« entweder über das Hauptmenü (linke obere Ecke anklicken) oder mit Strg + P. Etwa in der Mitte der Dialogbox steht der Abschnitt »Output Plugins«. Standardmäßig ist dort »Nullsoft Wave-out Plug-In v1.0« gewählt. Ändern Sie die Einstellung auf »Nullsoft Disk Writer Plug-in v1.0«. Klicken Sie dann auf »Configure«, um noch Laufwerk und Pfad einzustellen, in dem die WAV-Dateien landen sollen.



Um aus einem MP3-File wieder eine WAV-Datei in CD-Qualität zu machen – etwa zum Brennen von Audio-CDs – müssen Sie in Winamp die Ausgabe auf das »Disk Writer Plug-in« umstellen und das File dann einfach abspielen.

Wenn Sie jetzt MP3-Dateien abspielen, hören Sie nichts mehr außer einem permanenten Plattenzugriff. Winamp speichert nun die MP3-Datei in eine gleichnamige WAV-Datei. Das läuft mit der vielfachen Geschwindigkeit des normalen Abspielens, ist für ein mehrminütiges Musikstück also schon nach wenigen Sekunden erledigt.Vergessen Sie nicht, nach dem Umwandeln das Output-Plugin wieder auf »Nullsoft Wave-out Plug-in v1.0« umzustellen.

MP3-Files selber machen

Im Gegensatz zum MP3-Decoder-Mechanismus, den die Entwickler frei zugänglich gemacht haben, verlangen sie für die Verwendung des Kodier-Algorithmus Lizenzgebühren. Daher findet man keine MP3-Encoder als Freeware. Es gibt jedoch mittlerweile einige recht gute Programme, die nicht viel kosten. Eines der derzeit besten ist Audio-Catalyst 1.5. Das Programm verbindet das digitale Auslesen von CD-Audio-Spuren mit dem MP3-Encoder-Modul von Xing. Und das beste: Es gibt eine Trial-Version von der Software, mit der sich schon einiges anfangen läßt. Sie finden diese unter www.audiocatalyst.com im Internet oder auf der PC-Player-Plus-CD A zu dieser Ausgabe. Im Hauptfenster tauchen bei eingelegter Audio-CD die einzelnen Tracks in der Liste auf. Nur neben einigen davon steht links ein Auswahlkästchen, das Sie markieren können, um den / die entsprechenden Titel auszuwählen und zu MP3-Files zu machen. Das ist die stärkste Einschränkung der Trial-Version. Da die betroffenen Tracks per Zufall bestimmt werden, können Sie jedoch durch wiederholte Neustarts des Programms versuchen, einen bestimmten Titel zur Auswahl zu bekommen. Ist die Option »MP3« oberhalb der Liste aktiviert (Standard), werden durch Klick auf den Button »Grab« im angegebenen Verzeichnis aus den markierten Tracks automatisch MP3-Files erzeugt. Die weiteren umfangreichen Funktionen, etwa zum Benennen der Titel und automatischen Erkennen von CD-Inhalten per Internet-Datenbank (CDDB), entnehmen Sie der knappen, aber guten englischen Hilfefunktion.

Weitere Einschränkungen der Trial-Version:

– die Umwandlung von WAV-Dateien in MP3 ist nicht möglich

– als Kompressions- / Qualitätsfaktor ist 128 KBit / s fest eingestellt; das ist aber auch der sinnvollste und gängigste Wert.

MP3 mobil: Diamond Rio



Ein deutliches Indiz dafür, daß MP3 mehr als eine Modeerscheinung im Internet ist: Diamond hat mit dem etwa 350 Mark teuren Rio den ersten MP3-Walkman auf den Markt gebracht – sehr zum Mißfallen von Musikindustrie und GEMA, da beide auf diese Technologie noch nicht vorbereitet sind.

Dank 32 MByte Speicher hält der Rio etwa 30 Minuten (bei 128 KBit/s), beziehungsweise etwa eine Stunde (64 KBit/s) Musik. Durch externe Flash-Karten ist die Kapazität beliebig erweiterbar. MP3-Files lassen sich vom PC über die parallele Schnittstelle zum Rio übertragen (etwa sechs Minuten für 32 MByte). Ein großer Vorteil ist die völlige Unempfindlichkeit gegenüber Erschütterungen, da keine mechanischen Teile involviert sind – ideal fürs Joggen oder Skaten. Mehr Infos und auch jede Menge lizenzfreie MP3s zum Downloaden gibt's im Internet bei www.diamondmm.com.

Was darf man und was nicht?

Das Veröffentlichen urheberrechtlich geschützter Werke (Schrift, Software, Musik ...) ohne Besitz einer entsprechenden Lizenz ist nicht nur hierzulande grundsätzlich strafbar und im Urhebergesetz geregelt. Auch in den meisten anderen Ländern gibt es entsprechende juristisch fundamentierte Restriktionen. Aus diesem Grund werden Sie nirgends im Internet einen seriösen Service zum Download kommerzieller MP3-Files finden, genausowenig wie Adreßverzeichnisse auf WWW-Seiten oder auch in Artikeln wie diesem. Davon ausgenommen sind natürlich Musikstücke, die vom Urheber selbst ausdrücklich freigegeben sind. Daß es dennoch Hunderte von WWW-Seiten mit MP3-Sammlungen gibt, ist zwar eine Tatsache. Jene sind aber zum größten Teil illegal.

Und jetzt die gute Nachricht: Gedeckt von § 53 Absatz 1 des deutschen Urheberrechts dürfen Sie ohne weiteres beliebige MP3-Files aus dem Internet zum privaten Gebrauch herunterladen. Privatgebrauch heißt: Sie dürfen die Files speichern, anhören, auf CDRs brennen, Freunden vorspielen oder auf privaten Parties vorführen. Das öffentliche Bereitstellen (zum Beispiel auf einer eigenen Webseite) wäre dagegen strafbar.

MP3s im Internet: gut versteckt

Wer sich nun freudig auf den Web-Browser stürzt, um die Plattensammlung per MP3-Files und CD-Brenner ordentlich aufzustocken, sollte sich viel Zeit nehmen, denn: Es stimmt zwar, daß im Internet eine Masse an (kommerziellen) MP3-Songs liegt, die das Angebot manchen CD-Ladens übertrifft. Aber das öffentliche Anbieten (sei es kostenpflichtig oder umsonst) ist wegen der bestehenden Urheberrechtgesetze, über den die GEMA mit Argusaugen wacht, oft, beziehungsweise in vielen Fällen illegal (siehe »Was ist erlaubt und was nicht«). Von daher wird sich kaum ein Internet-Server finden, auf dem Sie von Abba bis Zappa schön sortiert und organisiert alles downloaden können, was Sie gerne hören möchten. Natürlich gibt es Hunderte entsprechender Server, deren Adressen sind nur nicht irgendwo ordentlich aufgelistet und dürfen schon gar nicht veröffentlicht werden. Außerdem ändern sich diese Adressen permanent (teils sogar stündlich), ähnlich fliegenden Schwarzmarkthändlern. Dieser Vergleich ist ja auch gar nicht so unpassend. Wenn Sie sich also auf die Suche nach bestimmten MP3-Stücken machen wollen (das wiederum dürfen Sie ja, siehe Kasten), müssen Sie schon diverse Suchmaschinen bemühen und sehr viel Zeit für das Ausprobieren längst »toter« Links einplanen. Der englische Lycos-Service (www.lycos.com) geht immerhin so weit, »MP3« als Verzeichnispunkt anzubieten.Außerhalb dieser Subkultur steht aber jede Menge »legale« Musik im Internet. Dabei geht es in den meisten Fällen um Künstler, die den Weg zu einem Plattenvertrag entweder noch nicht gefunden haben und so auf sich aufmerksam machen wollen. Oder um etablierte Interpreten, die für ihr neues Album werben, indem sie Ausschnitte, zum Teil sogar ganze Songs, als Appetitmacher ganz offiziell zum Download anbieten. Ein guter Startpunkt für die Suche nach legaler MP3-Musik aller Richtungen ist www.mp3.com. **(Stefan Wischner/md)**

Hardware-Tests

Gamepads



Wingman Gamepad

- Gamepad
- **Hersteller:** Logitech
- **Circa-Preis:** 70 Mark

Das auf den schlichten Namen »Wingman Gamepad« hörende Produkt ist das Flaggschiff der Logitech-Pad-Reihe. Als erstes fallen die ziemlich langen Hörner auf, die durch den geriffelten Kunststoffüberzug auf der Innenseite sehr gut in der Hand liegen. Neben drei Auswahlschaltern, die recht tief in ihren Fassungen liegen, finden Sie sechs Knöpfe in Reichweite des rechten Daumens und zwei weitere vorn für die Zeigefinger. Auch wenn diese zunächst keinen sonderlich stabilen Eindruck machen, drücken sie sich gut, ebenso das Steuerkreuz für den linken Daumen – was absolut nicht selbstverständlich ist.

Der Gameport-Anschluß ermöglicht praktischerweise das Durchschleifen eines weiteren Gerätes, weswegen Sie nicht ständig beim Spielen unterschiedlicher Programme hinter Ihren Computer kriechen müssen. Die Dokumentation könnte ausführlicher sein, dafür ist das Anschlußkabel mit weit über zwei Metern sehr lang. Die beigelegte Wingman-Profiler-Software ermöglicht leichtes und komfortables Belegen der Knöpfe mit Makros und anderen Funktionen. (mash)

PC Player Fazit

Ein gelungenes Pad mit sehr guter Ergonomie und präzisen Druckpunkten – gerade beim Vier-Wege-Schalter bei vielen Produkten keine Selbstverständlichkeit. Auch von der Verarbeitung her ein empfehlenswertes Gerät.

PC Player Wertung

Gesamtwertung: 82



Cobra

- Gamepad
- **Hersteller:** Creative Labs
- **Circa-Preis:** 40 Mark

Das neue Mitglied der Produktfamilie von Creative Labs ist ein Gamepad und sowohl als USB- als auch in einer Gameport-Variante erhältlich. Außer dem obligatorischen Steuerkreuz besitzt es acht Knöpfe auf der Oberseite und vier weitere vorne links und rechts. Trotzdem verwenden Sie es als Sechs-Button-Pad, da die anderen Schalter jeweils die Turbofunktionen auslösen beziehungsweise Auswahlfunktionen haben. Von der Form her erinnert das »Cobra« stark an das Microsoft »Sidewinder Gamepad« und es liegt ähnlich gut in der Hand. Allerdings ist der Vier-Wege-Schalter recht wabbelig ausgeführt, und die Buttons haben einen leicht schwammigen Druckpunkt. Auch die vier vorderen Knöpfe liegen etwas ungünstig und können nur durch Umgreifen erreicht werden.

Intelligenterweise haben die Designer das »Daisy-Chain«-Prinzip von Microsoft übernommen, das Cobra hat dafür einen eingebauten 15-poligen Anschluß. Also können Sie bis zu vier Gamepads in Reihe schalten. Die beiden Hörner wurden mit einem griffigen Gummiüberzug versehen. Dieser hinterläßt allerdings leichte Rückstände auf den Händen. (mash)

PC Player Fazit

Ein recht witziges und vor allem preiswertes Gerät, das es mit seinesgleichen absolut aufnehmen kann. Hardcore-Spieler werden sich zwar ein besseres Handling wünschen, doch für den Gelegenheitstäter reicht es in jedem Fall.

PC Player Wertung

Gesamtwertung: 78



Wingman Thunderpad

- Gamepad
- **Hersteller:** Logitech
- **Circa-Preis:** 20 Mark

Für das untere Preissegment hat Logitech das »Thunderpad« im Programm, das mit 20 Mark überaus billig ist. Auf dem Schmetterlings-ähnlichen Hauptkörper sitzen ein Steuerkreuz und vier Knöpfe, zwei weitere befinden sich an der vorderen Seite und können mit dem Zeigefinger bedient werden.

Das Gerät liegt nicht gerade übermäßig gut, doch ganz annehmbar in den Händen. Die recht wackeligen Knöpfe besitzen einen harten Druckpunkt, der trotzdem undifferenziert ist. Viel abscheulicher gerät jedoch der Vier-Wege-Schalter, der nur sehr geringe Schaltwege hat. Dadurch wird es zur echten Tortur, wenn man exakte Bewegungen machen will – eine für Geschicklichkeitsspiele unerläßliche Funktion.

Zumindest hat der Hersteller auch diesem Pad wie beim Wingman Gamepad ein langes Anschlußkabel spendiert, das dafür sorgt, daß Sie nicht in 30 Zentimeter Abstand vor dem Monitor hocken müssen. Die Installation läuft darüberhinaus problemlos, spezielle Software benötigen Sie nicht. (mash)

PC Player Fazit

Trotz des geringen Preises und der moderaten Ergonomie kann dieses Logitech-Gerät nicht überzeugen. Zu schlecht geraten die Druckpunkte der Knöpfe und vor allem des Steuerkreuzes. Wenigstens ist das Anschlußkabel angenehm lang.

PC Player Wertung

Gesamtwertung: 40

AMD-Prozessoren

Seit neuestem gibt es die AMD-Prozessoren mit 380, 400 und demnächst sogar mit 450 MHz. Kann ich die auch in mein etwas älteres Motherboard einsetzen?

(Frank Neuhaus)

Ein Motherboard muß drei Voraussetzungen erfüllen, damit sich dort die neuen K6-2-Prozessoren wohl fühlen: Zum ersten muß es eine Prozessorspannung von 2,2 Volt liefern. Eine Ausnahme ist im Moment der 450-MHz-Prozessor, der 2,4 Volt schluckt. Wenn Ihr Board diese Spannung nicht zur Verfügung hat, stellen Sie zur Not 2,3 oder 2,5 Volt ein. Über die Spannungsversorgung des Chips gibt übrigens die aufgedruckte Typenbezeichnung Auskunft. Die lautet zum Beispiel »AMD K6-2/450 AHX«. Der mittlere Buchstabe der letzten drei Zeichen gibt die Spannung an. »H« bedeutet in diesem Beispiel 2,4 Volt. Steht dort ein »F«, will der Prozessor 2,2 Volt haben.

Zum zweiten muß der Prozessor eine gute Kühlung haben. Der 400-MHz-Prozessor darf zum Beispiel nur maximal 65° Celsius warm werden, der 450er nur 60°. Da gehört also auf jeden Fall ein Prozessorlüfter oben drauf, und durch das Gehäuse muß ebenfalls ein ordentlicher Wind fegen.

Zum dritten müssen Sie über den Bustakt Ihres Boards Bescheid wissen oder diesen einstellen können. Mit Hilfe unserer Tabelle ermitteln Sie dann den entsprechenden Multiplikator. Keine Panik, wenn Ihr Board einen entsprechenden Multiplikator noch nicht besitzt. Wichtig ist in diesem Fall, daß Ihr Board drei Jumper dafür hat; diese sind fast immer mit »BF« bezeichnet. In der Tabelle haben wir die Jumperstellungen abgedruckt, die für alle uns bekannten Boards gelten. Eine »1« bedeutet in diesem Fall, daß Sie den Jumper nicht setzen; bei einer Null muß der entsprechende Jumper dagegen stecken – also genau andersherum, wie man eigentlich denkt. Bitte vergleichen Sie vorher die vorhandenen Angaben in Ihrem Motherboard-Handbuch mit denen unserer Tabelle. Sind die Jumper gänzlich anders, kodiert Ihr Board die Jumperbelegungen nach einem anderen Schema, und Sie können unsere Tabelle nicht verwenden. Den 400er stellen Sie bei 66 MHz Bustakt übrigens auf 2fachen Takt ein. Intern interpretiert er das als 6fach-Takt und kommt so auf 400 MHz.

Generell sollten Sie vorher noch einen Blick auf die Web-Site Ihres Motherboard-Herstellers werfen. Dort finden Sie aktuelle BIOS-Versionen, welche den Prozessor mit der Einschaltmeldung auch gleich richtig erkennen.

Technik Treff

SIE FRAGEN, WIR ANTWORTEN: TIPS UND TRICKS RUND UM DEN PC

Panik mit dem neuen Pentium III

Ich will mir einen neuen Computer kaufen und liebäugele mit dem Pentium III. Allerdings macht mich die Seriennummer etwas nervös. Weiß dann jeder im Internet, daß ich gerade online bin? ***(Othmar Meier)***

Keine Panik: Die Seriennummer im neuen Pentium III kann zwar für die Überwachung von Internet-Aktivitäten eingesetzt werden. In der Praxis wird die aber wohl nur bei Software-Installationen genutzt. Wenn Sie Angst wegen einer Überwachung aus dem Internet haben, können Sie das mit einigen einfachen Vorsichtsmaßnahmen aushebeln. Die Seriennummer ist nämlich bloß dann von Interesse, wenn sie von einem Programm ausgelesen wird. Da bisherige Browser, Mail-Programme und anderes das aber nicht können, passiert erst einmal auch nichts. Wenn Sie also einen älteren Browser mit einer Versionsnummer 3.x benutzen, sind Sie fein raus.

Weitere Gefahrenquellen drohen von Plug-ins, »Java« und »JavaScript«. Einfach nicht benutzen oder ausschalten, und schon passiert nichts mehr. Anders sieht es da mit automatischen Online-Updates aus (das machen auf Wunsch zum Beispiel »Half-Life, deutsch« oder »T-Online« oder auch die neue »Medienwiedergabe« von Microsoft). Bei denen kann im Update ein entsprechendes Programmfragment zum Auslesen der Seriennummer enthalten sein, von dem der ahnungslose Anwender gar nichts weiß. Ganz sicher gehen Sie, indem Sie die Abfrage der Seriennummer im BIOS einfach

AMD K6-2 Taktvervielfachung

Prozessor	66 MHz Bustakt			95 MHz Bustakt			100 MHz Bustakt		
	Multiplikator	einstellen als	BF-Jumper [2,1,0]	Multiplikator	einstellen als [2,1,0]	BF-Jumper	Multiplikator	einstellen als	BF-Jumper [2,1,0]
AMD K6-2/266	4,0x	4,0x	0,1,0	–	–	–	–	–	–
AMD K6-2/300	4,5x	4,5x	0,0,0	–	–	–	3,0x	3,0x	1,0,1
AMD K6-2/333	5,0x	5,0x	0,0,1	3,5x	3,5x	1,1,1	–	–	–
AMD K6-2/350	–	–	–	–	–	–	3,5x	3,5x	1,1,1
AMD K6-2/366	5,5x	5,5x	0,1,1	–	–	–	–	–	–
AMD K6-2/380	–	–	–	4,0x	4,0x	0,1,0	–	–	–
AMD K6-2/400 a)	6,0x	2,0x	1,1,0	–	–	–	4,0x	4,0x	0,1,0
AMD K6-2/450	–	–	–	–	–	–	4,5x	4,5x	0,0,0

a) Den AMD K6-400 stellt man bei 66 MHz Bustakt auf den Multiplikator 2fach. Intern interpretiert er diesen Wert als 6fach.

Aus dieser Tabelle entnehmen Sie bitte die Takt-Multiplikatoren für verschiedene Bustakte.

abschalten. Wer sich einen Pentium III zulegt und entsprechende Bedenken hat, sollte beim Computerkauf auf diese Möglichkeit achten.

PCI-Interrupts, die zweite

In der letzten Ausgabe berichteten wir im Technik Treff unter dem Titel »Mehr Interrupts« über die Möglichkeiten, die Interrupt-Ressourcen zu erhöhen. Dort ging es auch um Interrupts am PCI-Bus, die eigentlich von mehreren Karten verwendet werden können. Grundsätzlich funktioniert das auch, aber leider machen die Treiber für PCI-Karten dabei nicht immer mit. Wenn bei Ihnen eine Karte rumzickt, muß diese eben doch einen eigenen Interrupt haben. Dabei gibt es mehrere Möglichkeiten:

a) Wenn Ihr BIOS das zuläßt, vergeben Sie für den entsprechenden PCI-Slot einfach per Hand einen IRQ. Damit stellen Sie sicher, daß keine andere Karte diesen IRQ zugeteilt bekommt.

b) Stecken Sie die Karten um. Bei der automatischen Verteilung der Interrupts kommt es nämlich darauf an, in welchem PCI-Slot die Karte steckt. Meistens fängt das BIOS beim ersten Slot an und vergibt die höchste freie IRQ-Nummer. Dann kommt der nächste Slot mit dem nächsthöheren IRQ und so weiter. Die Problemkarte muß nun im ersten Slot sitzen, so daß diese den höchsten IRQ erhält. Die restlichen IRQs drängeln sich dann bei den weiteren Karten, die diese bei Bedarf brüderlich teilen.

In welcher Reihenfolge die Karten nun tatsächlich initialisiert werden, müssen Sie ausprobieren. Allerdings sollten Sie dazu alle anderen Karten entfernen, so daß für den Test auch mehrere freie Interrupts zur Verfügung stehen.

DVD-RAM

Kann ich mit den neuen DVD-RAM-Laufwerken auch eigene DVDs mit Videos beschreiben? ***(Mathias Schacht)***

Nein, das geht nicht! Trotz Namensähnlichkeit sind die Medien für DVD-RAM nicht kompatibel mit den normalen DVDs. DVD-RAM ähnelt von der Technologie her eher den MO-Laufwerken, und die Medien sind auch in einer eigenen Schutzhülle untergebracht, ähnlich einer großen Diskette. Umgekehrt schlucken die meisten DVD-RAM-Laufwerke allerdings auch normale DVDs.

Festplatte über 8 GByte

Da die Festplattenpreise immer weiter sinken, will ich mir für meinen Computer gleich eine 10-GByte-Variante zulegen. Ein Freund meinte allerdings, daß ich davon sowieso nur 8 GByte verwenden könnte, und das auch nur mit Windows 95B oder Windows 98.

(Fritz Aicher)



Große Festplatten mit mehr als 4 GByte lassen sich nur mit Windows 95B oder Windows 98 nutzen.

Zunächst einmal muß das Motherboard-BIOS bei der Erkennung großer Festplatten mitspielen. Da hilft im Falle eines Falles ein Update von der Homepage des Herstellers weiter. Mit dem alten Windows 95 können Sie dann eine primäre 2-GByte-Partition sowie eine erweiterte Partition mit noch einmal 2-GByte anlegen. Dann ist Schluß.

Erst mit den beiden erwähnten neueren Windows-Versionen kommen Sie an mehr Daten heran. Das Programm FDISK (wird von der MS-DOS-Eingabeaufforderung aus gestartet) fragt Sie beim Start nach einer entsprechenden Unterstützung. Dann steht die gesamte Festplattenkapazität zur Verfügung.

Spiele mit Windows NT

Ich habe gehört, daß Windows NT viel stabiler als Windows 95/98 läuft. Deswegen würde ich das jetzt gerne für Spiele benutzen. Was muß ich da tun?

(Günther Etschmann)

Tatsächlich wird es DirectX 6.0 für Windows NT geben. Trotzdem raten wir im Moment noch davon ab. Und zwar aus einem ganz anderen Grund: Soundkartentreiber für Windows NT sind bislang recht rar. DirectX für NT wird zwar viele der bekannten Soundkarten unterstützen. Aber eben nicht alle und nicht die neuesten.

Davon abgesehen müssen auch die Grafikkarten-Hersteller entsprechende Treiber programmieren, was bei NT wieder etwas anderes als bei 95/98 ist. Da wird es also erst einmal eine Weile dauern, bis das alles stabil läuft.

Force-Feedback

Mein Force-Feedback-Lankrad läuft nicht an meiner Edel-Soundkarte »EWS 64« von Terratec. Woran liegt das?

(Thomas Zecht)

Die Force-Feedback-Funktionen werden über die MIDI-Daten am Joystick-Anschluß einer Soundkarte gesteuert. Da die EWS die MIDI-Daten dort nicht führt (deswegen gibt es ja die luxuriöse Metallbox), bekommt der Stick auch keine Daten. Das ist auch der Grund, warum die Force-Feedback-Geräte nicht an alten Joystick-Anschlüssen funktionieren. **(hf)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Frage in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

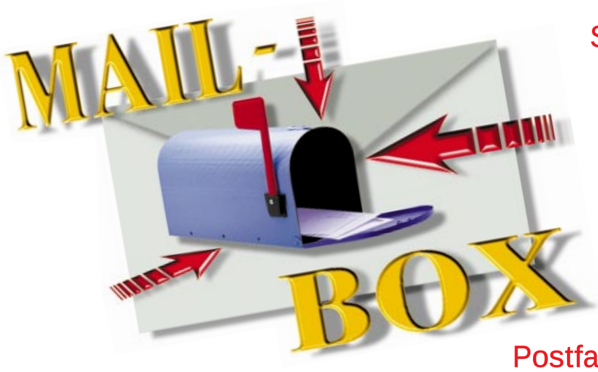
Unsere Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Technik Treff
Gruber Str. 46a
85586 Poing

oder per E-Mail an

techniktreff@pcplayer.de

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge.



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich auf dem Postweg an die WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC Player, Postfach 1129, 85580 Poing.
E-Mails schicken Sie bitte an mailbox@pcplayer.de.

Baldurs Deutsch

Hat bei Euch schon jemand die deutsche Version von »Baldur's Gate« gespielt? Wenn ja, dann wißt Ihr ja, wie die Übersetzer es geschafft haben, ein in so langer Arbeit entstandenes Spiel total zu versauen. Wenn sich da ein einzelner Kunde beschwert, wird das vielleicht nicht so viel Eindruck machen, aber an diese Mail habe ich noch eine andere angehängt, die schon an Interplay gegangen ist. An PC Player wende ich mich, weil eine PC-Spielezeitung vielleicht mehr bewirken kann als ein einzelner. Was mir allerdings auch schon genügen würde, wäre, wenn ich meine deutsche Version gegen eine englische umtauschen könnte. Ich finde, daß man sich ja nicht alles von den Spielefirmen gefallen lassen muß, besonders wenn es ein so gutes Spiel wie Baldur's Gate ist. **(Linus Feiten)**



Baldur's Gate: Kleine Macken trüben den Spielspaß des epischen Rollenspiels.

Speziell Interplay hat in der Vergangenheit nicht immer ein glückliches Händchen mit der beauftragten Lokalisierungsfirma gehabt, erinnern wir uns an »Starfleet Academy« oder »Fallout«. Das ist um so bedauerlicher, weil es sich dabei – wie bei Baldur's Gate – um wirklich hervorragende Titel handelt. Wir bemühen uns jedoch, Übersetzungs-Sorgenkinder stets den Herstellern zu verklickern, doch dabei ist uns keine gottgleiche Allmacht beschieden. Ihre Mail an den Hersteller ist daher ebenfalls eine gute Sache – eine englische Kopie davon in Richtung Stammsitz der jeweiligen Spielefirma oder an die Designer (in diesem Fall wäre das Bioware) kann nicht schaden. Und, ob Sie es glauben oder nicht: Bislang war Interplay noch nicht dazu imstande, uns eine fertig verpackte deutsche Version von Baldur's Gate zu schicken. Wir haben bisher nur die englische Betaversion.

Baldurs Limit

Ich war ein sehr begeisteter »Baldur's Gate«-Spieler, bis ich feststellen mußte, daß all meine Charaktere bei genau 89 000 Erfahrungspunkten aufhören, weiter aufzusteigen. Von der Story her bin ich erst dreiviertel durch, habe aber unheimlich an Motivation verloren. Denn es macht keinen Spaß, bei drei von vier Charakteren 1000 Erfahrungspunkte vor dem nächsten Level zu sein, ohne eine Chance zu haben, diesen jemals zu erreichen. Da dies Geldmacherei ist, werde ich von Interplay / Bioware verlangen, daß a) der Kaufpreis erstattet wird oder b) ich Add-ons, die das Aufsteigen bis Level 20 gemäß den Original-AD&D-Regeln ermöglichen, kostenlos zur Verfügung gestellt bekomme. Warum habt Ihr das im Test nicht vermerkt? Bitte warnt alle anderen Spieler! **(Jörg Wagner)**

Hier müssen wir Bioware in Schutz nehmen: Selbst die alten AD&D-Titel von SSI besaßen begrenzte Charakter-Aufstiegsmöglichkeiten. Außerdem: Soll Ihr Held in »Tales of the Sword Coast« oder »Baldur's Gate 2« mühelos durch alle Feindesreihen spazieren? Auch bei Papier-und-Bleistift-AD&D-Spielen sorgt der Spielleiter dafür, daß die eigentliche Story weitergeht und die Spieler nicht alle wochenlang ihre Charaktere auf Werte hochzüchten, die den Endgegner so gefährlich wie eine Eintagsfliege werden lassen. Warum haben wir das im Test nicht erwähnt? Schön wäre es, wenn wir uns ausschließlich einem Programm drei Wochen lang widmen könnten. Mehr Infos zum Thema auf Seite 50.

Ich will kein Original!

Auf der »Starcraft«-Missions-CD »Brood War« ist mir erst zu Hause der kleine Aufdruck »Deutsche Anleitung, original englische Version« aufgefallen. Doch die deutsche »Anleitung« ist einfach nur ein kleiner Zettel, der Hinweise zur Installation etc. gibt; das CD-Booklet ist in Englisch, genauso wie auch die Übersichtskarte zu Einheiten und Gebäuden. Vollständig empört war ich aber, als ich lesen mußte, daß sich bei der Installation von Brood War nicht nur deutsche und englische Texte vermischen würden, sondern daß auch Tastatur-Kommandos davon betroffen seien. Ich kann mir sehr gut vorstellen, daß nicht wenige Käufer ähnliches empfinden werden, denn ohne hinreichende Englischkenntnisse ist Brood War wohl kaum spielbar. Daher meine Fragen:

1. Handelt es sich bei der von mir erworbenen Version nur um eine englischsprachige Vorabversion, und wird bald eine deutsche Fassung erscheinen?
2. Kann ich damit rechnen. daß bald ein kostenloses deutsches Update zur Verfügung steht? **(Ingolf Markhof)**

Wie es die Hersteller machen, scheint es verkehrt – einige Spieler bevorzugen die englischen Originalversionen, andere möchten statt dessen lieber deutsche Varianten ihrer Lieblinge. Wir können nur raten, beim Kaufen aufmerksam(er) zu sein, haben aber dennoch mit Sierra Rücksprache gehalten. In der Tat arbeitet man dort just an einer deutschen Brood-War-Ausgabe. Jeder, der die englischsprachige CD in ihrem Jewel-Case (der Plastikhülle) nebst 15 Mark (Selbstkostenpreis für Produktion, Handling und Zustellung) an Sierra schickt, bekommt dafür postwendend die deutsche CD.
Die eingedeutschte Fassung und damit auch dieser Umtauschservice sollte circa ab April verfügbar sein.

Wo sind die Löcher?

Nun halte ich seit gestern, 1.3.1999, PC Player 4/99 in den Händen (ja, sie kam pünktlich) und las wie immer erst die Leserbriefe. Es ging mir wie Bolko, auch ich habe mich geärgert, daß ich seit Januar '99 wieder die Hefte zerreißen darf, um die Tips und Trick abzuheften. Nun las ich in Eurer Antwort, daß es jetzt einfacher sein soll, die Seiten herauszunehmen, da die Perforation verbessert wurde. Ha, ha, ha und noch mal ha. Heft 4/99 hat gar keine Perforation – April, April! **(Ralf Ramdorf)**

Kein Aprilscherz: Stellen Sie sich das Entsetzen Ihres Leserbriefonkels vor, schon ein paar Tage vorher das gleiche Debakel entdecken zu müssen. Allerdings können wir als Redaktion nichts daran änder; was in der Druckerei geschieht, entzieht sich unserem Zugriff. Wir möchten Sie und alle anderen Leser aufrichtig um Entschuldigung bitten – das bitterböse Memo an die Verantwortlichen ist schon unterwegs.

Waidmanns Heil!

Ganz toll fand ich den Bericht in der Ausgabe 4/99 zum »Jägermeister«. Ich habe im örtlichen Jagdgeschäft nachgefragt, doch die hatten die Software nur in einer englischen Beta-Version mit rotem Blut. Der Verkäufer hat mir den Tip gegeben, es am Kiosk zu versuchen, und dort habe ich dann einen Sixpack ergattert. Leider habt Ihr die Cheats in Eurem Bericht nicht erwähnt. Deshalb hier eine kleine Ergänzung für den Player's Guide: Die linke und rechte Shift-Taste drücken und gleichzeitig folgende Kombinationen eintippen:

UNDERBERG – aktiviert die Scramble-Funktion: Der Bildschirm verschwimmt und beginnt zu zittern wie bei 2,4 Promille. Nur für Fortgeschrittene.

STEINHÄGER – statt Rehe und Enten können nun die unter Naturschutz stehenden Steinläuse gejagt werden. Witzig: die als Insektenspray implementierte BFG.

BOMMERLUNDER – was kann man Richtung Norden und immer geradeaus jagen? Richtig, Preußen.

KÜMMERLING – Die Ziele sind nur noch ein paar Pixel groß. Ebenfalls nur für Profis. Lustig auch – wie im richtigen Leben – die Kombination der Ingredienzien: 6 Underberg, 2 Bommerlunder und 8 Kümmerling sind nur was für Hartgesottene. Super die Gimmicks in der Spielepackung: Ein Patronengurt voller Underberg und ein T-Shirt mit dem Motiv »Bier formte diesen Körper«. Was täte ich nur ohne Eure Spieletests? **(Stefan Winkler)**

Bei solchen tollen Beigaben wurmt es uns natürlich mächtig, daß wir nur die Vorabversion des Jägermeisters testen durften. Danke für die Cheats!

Fünfbändige Trilogien

Im Adventure-Schwerpunkt nennt Ihr auf Seite 139 der PC Player 4/99 Douglas Adams als Autor der vierbändigen »Per Anhalter durch die Galaxis«-Trilogie. Das stimmt so aber nicht! Der *fünfte* Band besagter Trilogie erfreut sich in meinem Bücherregal nämlich bester Gesundheit: »Einmal Rupert und zurück« beziehungsweise »Mostly Harmless« ist der krönende Abschluß der Anhalter-Serie. Leider sterben die Mannen um Arthur Dent am Ende des Buches ausnahmslos, was eine Fortsetzung sehr schwierig erscheinen läßt. **(Thomas Dederichs)**

Nur wenige Stunden nach der Abgabe der letzten Leserbriefseiten erblickte der Autor dieser Zeilen eine Goldschnitt-Sonderausgabe der fünfbändigen Trilogie mit eigenen Augen im Buchladen – aber was will man machen ... »Stoppt die Pressen!« rufen? ;-)

Und noch mal Starcraft

Als battle.net-Veteran möchte ich mich auch einmal zur Ausgeglichenheit der »Starcraft«-Rassen äußern. Daß die beiden Leser in der Ausgabe 4/99 meinen, Protoss sein die stärkste und unbezwingbare Rasse, kann ich so garantiert nicht stehen lassen. Jede Rasse, und das ohne Ausnahme, hat ihre Stärken und Schwächen. Nehmen wir zum Beispiel die Terraner, die von vielen Spielern als ewig benachteiligte Rasse gehandelt werden. Dabei kann beispielsweise ein Tankpush der Terraner absolut tödlich für Protoss sein. Die Unpopularität der Terraner liegt also letztendlich bloß daran, daß viele Spieler mit dem erforderlichen Mikromanageme nicht zurechtkor men, man Berse ker nicht ganz m Marines gleichsetzen kann und sich halt jede Rasse grundsätzlich anders spielt (was mich bei Starcraft im Multiplayer-Modus schon seit zehn Monaten fasziniert).

Daß einige Spieler immer wieder nach neuen Patches schreien, finde ich dann doch etwas selbstgerecht. Man sollte lieber an seinem Können und seiner Spiel-



Starcraft: Brood War spaltet die Geister. Sind die drei Rassen gleich stark oder nicht?

weise arbeiten, oder eben dann nur Protoss spielen Was mich gerade bei Brood War fasziniert, ist, daß das Spiel durch die neuen Einheiten vielfältiger geworden ist, und daß es nun auf jede Taktik einen Konter gibt. **(Benedikt Assenbrunner)**

Mit dieser Zuschrift aus berufenem Spielermund möchten wir die Diskussion zum Thema »Welche Starcraft-Rasse ist die beste?« abschließen und danken allen Teilnehmern für ihre Ideen. **(ra)**

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist

mailbox@pcplayer.de

Natürlich erreichen uns auch Briefe

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Gruberstr. 46a
85586 Poing

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.



Fax-Abruf-Service

Tips & Tricks per Fax*

Da hängt man nun im drittletzten Level fest, doch die PC-Player-Ausgabe mit den rettenden Tips ist gerade nicht zur Hand? Kein Grund zum Grummeln: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Möglichkeit 1:

Faxgerät am Hauptanschluß

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:

Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Kosten: **DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung). Service Provider: DeTeMedien.**
Achtung: **Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind aufgrund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.**

** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

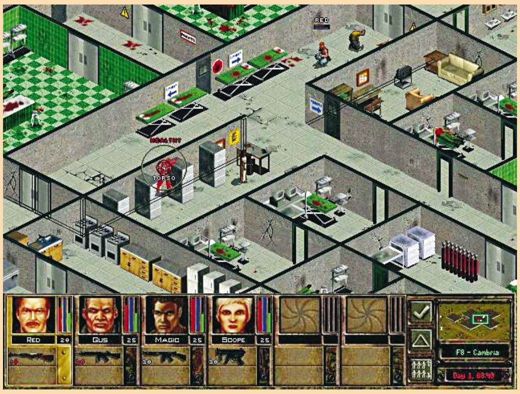
Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

Tips & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires	6	(0190) 192 464 – 010
Alpha Centauri	1	(0190) 192 464 – 068
AOE: Rise of Rome, Einsteigertips	2	(0190) 192 464 – 040
AOE: Rise of Rome	7	(0190) 192 464 – 056
Anno 1602	2	(0190) 192 464 – 011
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer	4	(0190) 192 464 – 050
Baldur's Gate	13	(0190) 192 464 – 065
Battlezone	4	(0190) 192 464 – 012
Blade Runner	5	(0190) 192 464 – 013
Caesar 3	2	(0190) 192 464 - 045
Colin McRae Rally	1	(0190) 192 464 - 036
Comanche Gold	6	(0190) 192 464 – 027
Commandos	10	(0190) 192 464 – 014
Conflict Freespace	6	(0190) 192 464 – 029
Curse of Monkey Island	6	(0190) 192 464 – 015
Dark Project: Der Meisterdieb	10	(0190) 192 464 – 059
Dominion	8	(0190) 192 464 – 026
Dune 2000	6	(0190) 192 464 – 032
F1 Racing	2	(0190) 192 464 – 016
F-16 + MIG 29	7	(0190) 192 464 – 058
F22 Total Air War	2	(0190) 192 464 – 042
Fallout	4	(0190) 192 464 – 017
Fallout 2, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 060
Fallout 2, Teil 2	8	(0190) 192 464 – 067
Final Fantasy 7	10	(0190) 192 464 – 024
Frankreich 98	3	(0190) 192 464 – 018
Gangsters	3	(0190) 192 464 – 057
Grand Prix Legends	2	(0190) 192 464 – 037
Grim Fandango	7	(0190) 192 464 – 048
Half-Life (deutsch), Teil 1	2	(0190) 192 464 – 038
Half-Life (deutsch), Teil 2	8	(0190) 192 464 – 051
King's Quest 8	6	(0190) 192 464 – 054
KKND 2	7	(0190) 192 464 – 033
Klingon Honor Guard	7	(0190) 192 464 – 034
MechCommander	7	(0190) 192 464 – 035
Might & Magic 6, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 030
Might & Magic 6, Teil 2	6	(0190) 192 464 – 031
Nightlong	4	(0190) 192 464 – 043
Populous 3, Einsteigertips	2	(0190) 192 464 – 039
Populous 3, Teil 1	4	(0190) 192 464 – 049
Populous 3, Teil 2	5	(0190) 192 464 – 052
Quest for Glory 5: Dragon Fire	5	(0190) 192 464 – 066
Rainbow Six	6	(0190) 192 464 – 041
Rent-A-Hero	3	(0190) 192 464 – 047
Return to Krondor	6	(0190) 192 464 – 062
Ring des Nibelungen	4	(0190) 192 464 – 044
Riven	4	(0190) 192 464 – 019
Siedler 3, Einsteigertips	1	(0190) 192 464 – 046
Siedler 3, Teil 1	4	(0190) 192 464 – 055
Siedler 3, Teil 2	8	(0190) 192 464 – 063
Speed Busters	1	(0190) 192 464 – 061
Starcraft	9	(0190) 192 464 – 020
Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 021
Tomb Raider 2, Teil 2	6	(0190) 192 464 – 028
Tomb Raider 3, Teil 1	10	(0190) 192 464 – 053
Tomb Raider 3, Teil 2	10	(0190) 192 464 – 064
Unreal	9	(0190) 192 464 – 022
Wing Commander Prophecy	5	(0190) 192 464 – 023
X-Files: The Game	4	(0190) 192 464 – 025

Jahresinhalte	Seiten	Telefonnummer
Jahresinhalt 1999 (ohne Tests + Tips)	2	(0190) 192 464 – 900
Tips-Übersicht 1999	1	(0190) 192 464 – 902
Test-Übersicht 1999	1	(0190) 192 464 – 903
Jahresinhalt 1996	5	(0190) 192 464 – 911
Jahresinhalt 1997	5	(0190) 192 464 – 910
Jahresinhalt 1998	6	(0190) 192 464 – 912
Tips-Übersicht 93-97	3	(0190) 192 464 – 930
Tips-Übersicht 98	1	(0190) 192 464 – 931

Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware-Hitliste	2	(0190) 192 464 – 940
Hotlines der Spielehersteller	1	(0190) 192 464 – 941

WEKA-Spielehotline für PC Player, Mo-Fr 11-24 Uhr **(0190) 873 – 268 – 11** (3,63 Mark/Minute)



ES WIRD ANGERICHTET

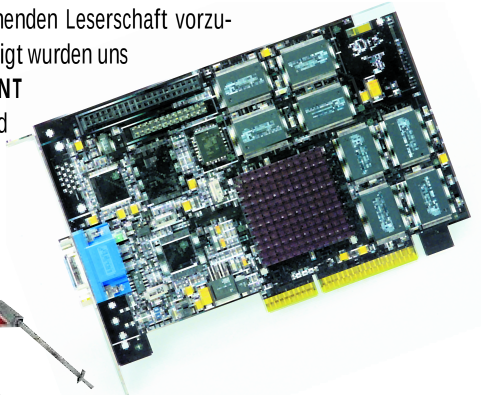
Auch für den nächsten Monat haben uns die berufsoptimistischen Hersteller wieder eine ganze Fuhre vielversprechender testfähiger Titel zugesagt. Hoffen wir also gemeinsam, daß die Spieldesigner rechtzeitig aus dem Winterschlaf erwacht sind und uns mit teils mehrfach verschobenen Edelperlen wie **Jagged Alliance 2**, **MechWarrior 3**, **Star Trek: Birth of a Federation**, **Shadow Company**, **Thrust, Twist & Turn**, **Unreal Tournament**, **Lands of Lore 3** sowie last but not least dem Baldur's-Gate-Addon **Tales of the Swordcoast** beglücken.

PC Player

CEBIT – WIR KOMMEN

18. - 24. 3. 1999
CeBIT
HANNOVER

»Schaun 'mer mal«, würde wohl der Kaiser sagen, »was auf der CeBIT los ist«. Denn dort wird sich unsere Hardwareabteilung schlau machen, welche vermeintlichen und tatsächlichen Sensationen die Aussteller in Hannover zu verkünden haben. Ein Thema steht jedoch jetzt schon fest: Die dritte Generation der 3D-Chips respektive -Karten steht in den Startlöchern. Logische Verpflichtung für uns: Die grafischen Wunderkinder im Rahmen eines ausführlichen Schwerpunktes der staunenden Leserschaft vorzuführen. Angekündigt wurden uns **Vodoo3**, **Riva TNT 2**, **Savage 4** und **Matrox G 400**.



6/99

VORSCHAU

AUFGESCHOBEN ...





... ist nicht aufgehoben. Alle, die traurig darüber waren, daß der vollmundig angekündigte Schwerpunkt über die **Firmenhistorie von LucasArts** aufgrund der in diesem Monat unvermutet über uns hereinbrechenden Produktschwemme in die Warteschlaufe geriet, dürfen sich damit trösten, daß wir dieses Versäumnis im Juniheft nachholen werden.



PC PLAYER PLUS MIT VOLLVERSION

Auf der nächsten **PC Player Plus** kommen die Strategen zum Zuge. Das ist durchaus wörtlich gemeint, denn das komplett deutsche **Liberation Day** aus dem Hause Interactive Magic fechten Sie im klassischen Rundenmodus aus. Der strategische Schlagabtausch wird nicht nur eine komplette CD, sondern bald auch Sie nächtelang in Beschlag nehmen. Kein Wunder, denn die einsteigerfreundliche Taktiererei versetzt den Spieler in ein optisch reizvolles, futuristisches Szenario. Als Vertreter der menschlichen Seite haben Sie in neun Szenarien sowie einer riesigen Kampagne den Auftrag, eine Basis aus dem Boden zu stampfen und dort eine Heerschar verwegener Kampfvehikel zu produzieren. Nur so gelingt es Ihnen, die militärischen Lager von zwei äußerst rauflustigen Alienrassen einzuebnen.

PC Player

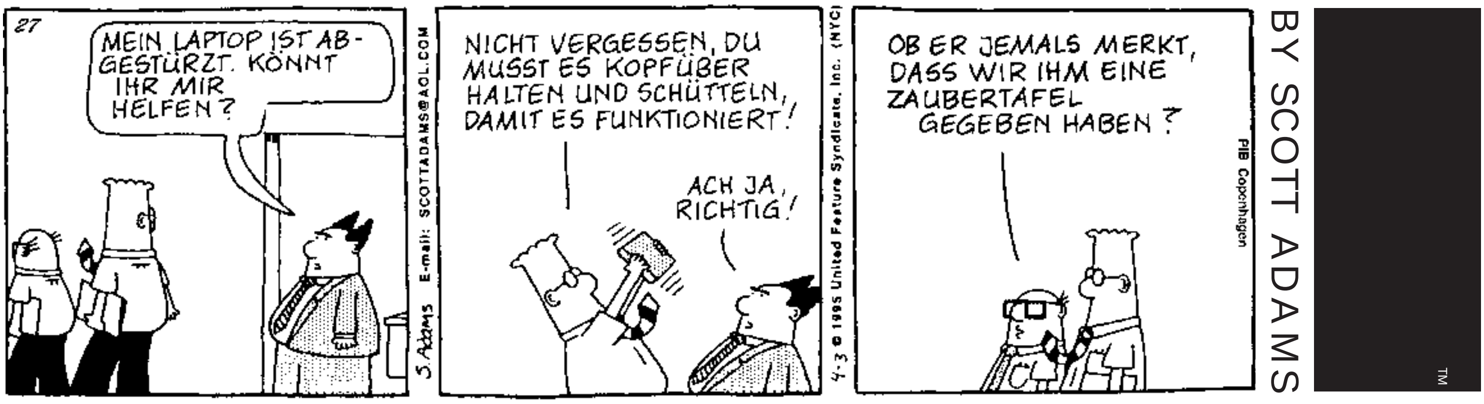
6/99

erscheint am

5. Mai*

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.



[fINALE]

Big Jim

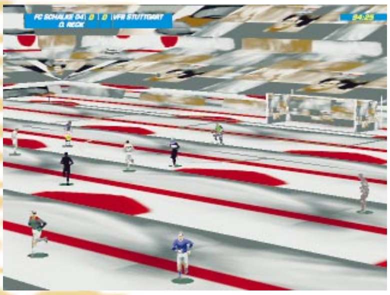


Wir warten gebannt auf das Foto, auf dem der Nachwuchs-Conan den Ziegelstein-Computer mit einem Schlag kaputtkloppt.

Noch mehr seltsame Dinge: Databrick, die Typen mit den Ziegelsteincomputern (PC Player berichtete), hatten ein Einsehen mit ihren Produkten und haben sie vor der Einzementierung in die Neubausiedlung gerettet. Statt dessen darf der mauernde Muskelmann jetzt damit seinen Bizeps trainieren – die Dinger müssen ja ganz schön schwer sein. Wir fühlten uns prompt an den Village-People-Schlager »Y.M.C.A.« erinnert ...

Neulich, in der Redaktion

Nicht immer laufen die Spiele, die wir Monat für Monat testen, ganz ohne Probleme – das geht nicht nur unseren Lesern so, sondern auch uns. Zwei besonders schöne Beispiele sind »Grim Fandango« von LucasArts und EA Sports' »Bundesliga 99«-Fußballmanager. Kann dem guten Manny der Kopf mangels Existenz nicht mehr rauchen, spielen die Jungs von Schalke und Stuttgart in deutlich mehr als zwei verschiedenen Trikots.

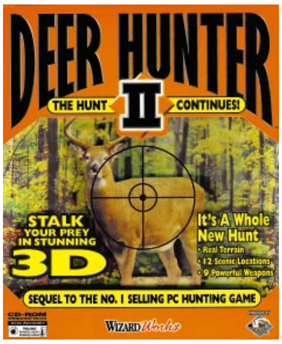




Während das etwas eigenwillige Stadion-Design auf Schalke recht offensichtlich ist, kommt der Grafik-Bug in »Grim Fandango« deutlich subtiler.

tikis MS-SpielDOSe





Wie niedlich das Reh schaut – aber was sollen denn die zwei Kreise und dieses komische Kreuz?

Rettet Bambi!

Das Bonmot des Monats prangt auf der amerikanischen Verpackung von »Deer Hunter 2« (Test auf Seite 127). Dort findet sich folgender Spruch:

`Endorsed by Wildlife Forever: A portion of the proceeds will go to Wildlife Forever which is dedicated to preserve America's fishing and wildlife heritage. (In etwa: Empfohlen von Wildlife Forever: Ein Teil der Verkaufserlöse geht an Wildlife Forever, die sich dem Erhalt von Amerikas Fisch- und Tierwelt verschrieben haben.)`

Ähh, worum ging es noch gleich in »Deer Hunter 2« und dessen Vorgänger? Um das Aufziehen, Füttern und Striegeln von Nachwuchs-Bambis? Andererseits würde die Softwareindustrie mit diesem Spruch klammheimlich eingestehen, was Bundesprüfstelle und Konsorten immer verleugnen: daß nämlich ein Spiel eben doch keine Auswirkungen auf das tägliche Leben des Spielers hat. Sonst wären Amerikas Wälder und Steppen schon längst leergewildert – schließlich haben sich die Jagdprogramme ja millionenfach verkauft.

Hände hoch!

Aus Bremen stammt diese Meldung, die uns Fred Rodenbusch zuschickte: Die »üppige Abenteuerin« Lara C. muß wohl einmal zu oft das »Männer sind Schweine«-Video gesehen haben. Warum sonst sollte sie das Auto zweier Männer mit der Waffe in ihre Gewalt bringen? **(ra)**



PC-Traumfrau Lara hielt Polizei auf Trab

(mao) Lara Croft, die Traumfrau unzähliger PC-Freaks, lebt. Wie sonst hätte die üppige Abenteurerin aus dem Computerspiel „Tomb Raider" am Sonntag die Polizei in Kattenturm auf Trab halten können? Ein 29jähriger Mann hatte den Beamten eine Geiselnahme gemeldet. In einem Auto habe er eine Person gesehen, die dem Beifahrer eine Pistole ins Genick hielt. Da der Zeuge den Wagen bis in die Alfred-Faust-Straße verfolgt hatte, konnte die Polizei umgehend Einsatzkräfte losschicken. Am beschriebenen Fahrzeug wurden jedoch nur zwei verdutzte junge Männer angetroffen, die den „Fall" schnell aufklären konnten – auf dem Rücksitz hatten sie eine lebensgroße und bewaffnete Lara-Croft-Puppe transportiert, die sie als Werbeträgerin aufstellen wollten.

ZU GUTER LETZT

Boris Schmidt-Mänz schickte uns folgenden Auszug aus dem »Railroad Tycoon 2«-Handbuch, den wir Ihnen kommentarlos weiterreichen dürfen:

`Das folgende Editor Manual ist für die absoluten Railroad Tycoon II Freaks gedacht. Um diesen das Leben noch etwas schwerer zu machen, haben wir den Text fieserweise auf Englisch gelassen. (editor.txt)`